
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
MC Nº 11 495 Ptas. 2,98 €
ANALIZAMOS
MIGHTY HITS SPECIAL
LE MANS 24 HORAS
EAGLE ONE
THEME PARK WORLD
SEGA WORLDWIDE SOCCER
TOY STORY 2
THE NOMAD SOUL
QUAKE III ARENA
El shoot'em up más esperado de la historia
ARMORINES
INVASIÓN DE COLEÓPTEROS ASESINOS
MUY PRONTO EN TU PLAYSTATION Y DESDE YA EN TU N64.
GRAN TURISMO 2
ESPECIAL DE 8 PÁGINAS
Primer análisis, entrevista con sus creadores y revisión de los coches y circuitos
00011
8 414090 203180

# GT2. TUS OTROS 500 COCHES.

Mi otro coche es un corvette · Mi otro coche es un Audi · Mi otro coche es un Subaru · Mi otro coche es un 4x4 · Mi otro coche es un Roadster · MI OTRO COCHE ES UN mini · Mi otro coche es un Opel · Mi otro coche es un descapotable · Mi otro coche es un MERCEDES · MI OTRO COCHE ES HONDA · MI OTRO COCHE ES UN TURBO · MI OTRO COCHE ES UN Escarabajo · Mi otro coche es un JAGUAR · MI OTRO COCHE ES UN PORSCHE · Mi otro coche es un TOYOTA · My other car is a corvette · Mi otro coche es un PLYMOUTH · My other car is a Subaru · MY OTHER CAR IS A HONDA · MI OTRO COCHE ES UN BMW · Mi otro coche es un LOTUS

M-1777-KN

Ser capaz de ganar una carrera en el circuito de Laguna Secca a bordo de un Ferrari tiene su mérito. Pero hacerlo conduciendo un Mini rosa debe ser la pera. Es lo que tiene GT2, que puedes elegir entre más de 500 coches reales para competir. Además tienes nuevos circuitos, nuevos modos de competición, sonido real y la posibilidad de cargar los carnés que conseguiste en GT. ¿Te parece poco?

**GT2. Hay que ser muy hábil para competir con 500 coches.**

POLYPHONY DIGITAL

GRAN TURISMO 2™ THE REAL DRIVING SIMULATOR

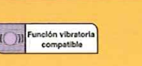



PlayStation®

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/gt2



1 ó 2 Jugadores · Tarjeta de Memoria · DUAL SHOCK™ · Función vibratoria compatible · 2 DISCOS





Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888*
*Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h).
Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).

LA PIRATERÍA MATA A TUS HÉROES.

TOP JUEGOS
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

Número 11 29 de Febrero del 2000

Edita:  MC Ediciones, S.A.

REDACCIÓN:
Pº St. Gervasi 16-20, 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50

COORDINADOR DE EDICIÓN:
Miquel Echarri

DIRECCIÓN TÉCNICA Y MAQUETACIÓN:
Celia Mínguez y Esther Artero

ACTUALIDAD CULTURAL:
Xavi Sancho

COLABORADORES:
Carlos Robles, Xavi Lezcano, Joan Font, Ferran Reig, Joan Josep Musarra, Charlotte Bates, Federico Pérez, Roger Roca, Lluís B. Toledano, Raquel García, Eugènia de la Torriente, Isabel Graupera, Eva María Cegrí, Ángela Anessi, Maria Gemma Fortuny, Juan Manuel Freire, Clara Anglada, Carlos Criado, Aitana Eguru, Nacho Puertas, Mónica Terrats, Sofía Pariente, Ángel Urtubi

DIRECCIÓN EDITORIAL:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

JEFA DE PUBLICIDAD:
Montserrat Casero
comercial.mad@mcediciones.es

PUBLICIDAD
Pilar González

Orense 11
28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83
Fax. 91 417 05 33

PUBLICIDAD DE CONSUMO:
Domènec Romera

SUSCRIPCIONES:
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

IMPRESIÓN:
ROTOGRAPHICK-GIESA Tel. 93 415 07 99
Depósito legal: B-11749/99
Impreso en España – Printed in Spain

DISTRIBUCIÓN:
Coedis, S.L
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21 esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid.

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A
Sud América 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64
Distribución capital: AYERBE interior D.P.G

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A de C.V
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F
Tel. 545 65 14
Fax: 545 65 06
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso

EDITA: MC ediciones SA



EDITORIAL

# El guionista en el tejado

Llevamos ya unos cuantos días del recién estrenado milenio y ya empezamos a renunciar a los buenos propósitos de la verbena del 31 de diciembre. Es ahora cuando, con los bolsillos exhaustos y la última reserva de entusiasmo camino del desguace, nos plateamos que tal vez redactor de una revista de videojuegos no es la mejor profesión del mundo (aunque seguro que entra en el top ten). Nos gustaría probar suerte como guionistas. De videojuegos, por supuesto. Aunque, puestos a pedir, sería mejor trabajar de cerebro gris, nosotros damos las ideas y que otros escriban los guiones. Empezaríamos con un simulador de conducción para gente equilibrada. ¿El título? *Uncrazy Taxi*. En él, un tipo sensato y con opiniones progresistas te recoge en una parada de taxi bien señalizada y en la que apenas hay que esperar y te lleva a tu destino sano y salvo, en poco tiempo y respetando el código circulatorio. Las tarifas serían razonables, y todo el dinero que ahorrases podrías gastártelo en el modo manáger gestionando, por ejemplo, una ONG. La ciudad que recorrerías sería limpia, sin congestiones de tráfico y con plazas de aparcamiento de sobras. Por supuesto, la simulación sería a tiempo real y los taxistas tendrían libre el fin de semana, así que tu podrías aprovechar para dirigirte al modo subjuego de cortas vacaciones en los Alpes suizos. Sería un juego muy educativo, una auténtica apología de la sensatez y la buena convivencia. Bajo la influencia de *Uncrazy Taxi* ningún joven parado con serios desajustes mentales se liaría a tiros en un suburbio de Brasil.

¿Te hemos convencido? Pues espera a leer nuestra siguiente propuesta: *PC Real Sociedad*. Un manáger de fútbol en el que sustituyes a Javier Clemente al mando del célebre equipo donostiarra. Tu objetivo es empatar el mayor número de partidos posibles. Un jugador experto puede llegar a empatar los 42 partidos de Liga y plantarse en la final de Copa superando siete eliminatorios por penaltis. Los empates a cero valen doble y los goles en contra penalizan. Aunque no tanto como los goles a favor. Como subjuego estilo arcade incluiría un *PC Futbolín* en el que podrías hacerte una carrera como jugador del más intelectual de los juegos de mesa, empezando por bares decrépitos de provincias y acercándote poco a poco a los lujosos salones recreativos de Moncloa o Neguri. Sería la sensación, *Top Juegos* le concedería cinco estrellas, sombrerazo, oreja adicional y vuelta al ruedo.




Ibamos a hablarte de otros ideas (*Quac 3 Amena*, una brutal carnicería situada en un abrevadero de patos y con armas muy variadas, desde un sacacorchos a un teléfono móvil, *Pijo Crisis*, exploración y supervivencia en un mundo dominado por hijos de la aristocracia financiera con máster en Harvard...) pero se nos acaba el espacio. Y las ganas de seguir soñando: otros hacen los juegos, nosotros nos limitamos a hablarte de ellos.

Nº 11

# Febrero'2000

TOP JUEGOS

LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACIÓN

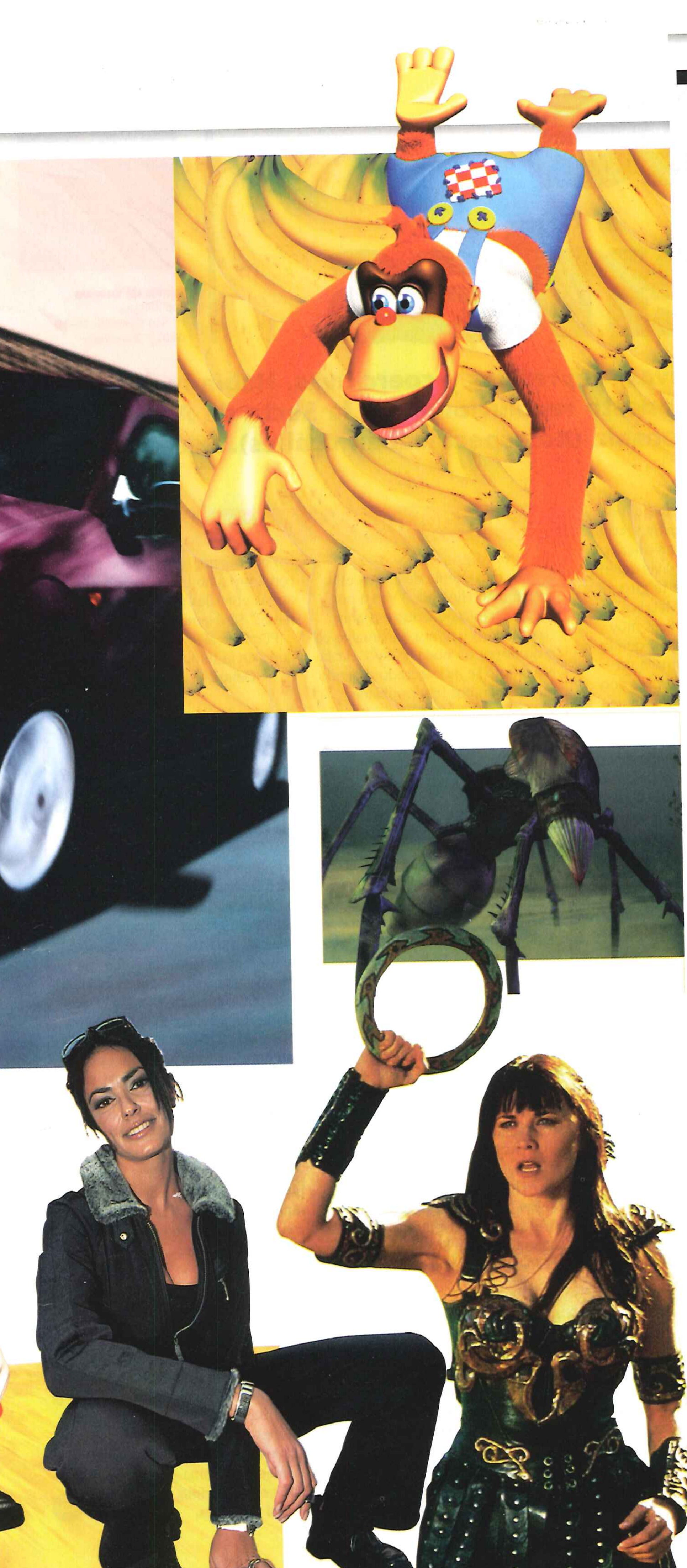
## Este mes...







## Al detalle



# Top Reviews



## Y Además

Porque las reviews no lo son todo...



## Secciones...

# Ajuste de Cuentas




**Ajuste de Cuentas**
Top Juegos
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

**Marchando otra de cartas agresivas, depresivas y coercitivas. Había inclusa una que nos exigía el pago de un impuesto revolucionario a la Secta de Adoradores Subterráneos de la Verdadera Consola (no especificaban cuál es). Pero ésa no la hemos publicado.**

### Preguntas, preguntas, preguntas

Hola. Por lo poco que he podido ver de la PS2 ya estoy casi decidido a comprármela. Pero necesito saber más sobre ella.

1 ¿Podrás navegar por Internet sin el periférico que Sony sacará en el 2001?
2 ¿Puedes escuchar cedés en el reproductor de DVD?
3 ¿Es cierto que puedes ponerle tu cara a los personajes de los juegos?
4 ¿Cuándo saldrá en España?

**Eduardo Lerma. Sagunto (Valencia)**

**No, sí, sí y no está confirmado (¿septiembre del 2000?). Ahora contéstanos tú unas preguntas:**
**1 ¿Qué tiene la zarzamora?**
**2 ¿Cuántas veces va el cántaro a la fuente?**
**3 ¿Cómo acabó el rosario de la aurora?**
**4 ¿A qué árbol te arrimas?**
**5 ¿Qué sombra te cobija?**

### Consolas y féminas

Mi hermana se queja de que, aunque le gustan algunos juegos, la mayoría de las consolas tienen una oferta muy masculina. Al principio no le hacía ningún caso, pero insiste tanto que me ha hecho pensar en el tema y creo que tiene razón. Por eso os traslado mi propuesta de una PS2 con edición especial para chicas. ¿Qué os parece?

Juan Carlos Prat. **Madrid.**

**¿Qué tipo de juegos propones? A nosotros no se nos ocurre qué clase de software podría destinarse a un público "específicamente" femenino, pero tal vez la tuya sea una de aquellas ideas absurdas que al final funcionan.**

### Metálico susceptible

Me encanta vuestra revista, pero estoy empezando a hartarme del desprecio con el que tratáis al heavy metal no ya sólo en vuestra sección de música, sino incluso en análisis de juegos (llenos de bromas del estilo "el tipo de juego que te gustará si eres barbudo y fan de Metalica"). Seguro que sois unos chicos muy modernos y muy poperos y que la música electrónica os enrufla un montón. Pero sed respetuosos con un tipo de arte musical que sigue teniendo muchos seguidores en España. ¿Acaso no sabéis que Matalica ha vendido casi el doble de discos que REM en más o menos el mismo tiempo? Y si comparamos el nivel de popularidad de alguno de los grupetes de chicos monos y bien vestidos a los que poníais cinco estrellas en el pasado número con, no sé, Iron Maiden o Pearl Jam, ¿qué nos encontramos?

**Fran Izurmendi. Sevilla.**

**DíNoslo tú. Nosotros sólo hemos llegado a una conclusión de tipo, digamos, diplomático: lo de si un tipo de música es bueno o no es un cuestión subjetiva. Dicho esto, te confirmamos que no somos ni barbudos ni fans de Metalica, pero tenemos amigos que si lo son. No nos han dejado de hablar, pero seguro que odian la revista.**

### Un amigo de Barcelona

Me compro vuestra revista desde el segundo número, y la verdad es que ya no sé porque sigo haciéndolo. Cada vez parecéis más un boletín de Sony, con vuestras previews y macro reportajes sobre la PlayStation 2 y vuestras medias palabras sobre Dreamcast y Dolphin. Si no he entendido mal vuestro mensaje, el futuro del que tanto habláis es Sony, Sony y nada más que Sony, y vosotros sois muy modernos y, claro, vais a hacer todo lo posible para que el futuro siga su curso.

**Marc Fernández. Barcelona.**

**Si nos sigues desde el primer número no sabemos cómo se te pasó por alto nuestro especial de 16 páginas sobre el lanzamiento en España de la Dreamcast. Hemos revisado la edición y las palabras estaban enteras. Estás empezando a cogernos manía por algo que no somos conscientes de haber hecho. Nos odias. Pero aun así nos compras. Gracias por tu fidelidad.**

## La carta del mes

### De un indignado

¿No os dais cuenta de lo que está preparando Nintendo? Van a por todas. Están cambiando a Mario (¡¡a Mario¡¡) y nunca harían algo así si no es por un buen motivo. Hasta Miyamoto se ha excusado diciendo que los tiempos han cambiado. ¡Pues claro¡ Quieren demostrar al mundo que son los mejores (porque lo son) y creo que imitarán la táctica de Sony para atrapar nuevos usuarios para su Dolphin: una campaña publicitaria agresiva, con humor veinteañero, carteles en la Champions League (elemental) y juegos imán (tipo Tetas Croft, con perdón).

Un ejemplo: campaña publicitaria de *Zelda 64*. Se te informa de las posibilidades del juego y te muestran IMÄGENES DEL JUEGO. ¿Parece lógico, no? Pues mira las exitosas campañas de Sony. ¿Dónde están las imágenes del juego? Pues no hay. Pero en su lugar tenemos un espot genial que hace que montones de individuos que en su vida se habían acercado a las máquinas "de matar marcianitas" se suban al carro de la PlayStation.

Un inciso: Observad los controles de cualquier consola actual. ¿Qué veis? Una crucecita (invento de Nintendo), unos botocitos en la parte superior (invento de Nintendo, no de Sega), unos champis analógicos (Nintendo)...

Pero bueno, Nintendo no podrá con Sony si no utiliza las mismas armas que ellos para atraer a las masas. Simplemente.

PD: Que alguien ponga cuatro flores en la tumba de la Dreamcast.

**Gerard Valls. Bellpuig (Lleida)**

**De acuerdo con la mayoría de tus argumentos, pero no con tu indignación. ¿Qué la actual consola de Nintendo es superior a la de Sony? Cierto, evidente y sabido por todos (todos los que han tenido el interés y la oportunidad de informarse). Pero Sony se ha ganado el favor del público a base de un marketing inteligente detrás del que hay, no lo olvidemos, un concepto sólido. Y también gracias a la calidad y diversidad de su software, que nunca a necesitado un *Zelda* (de acuerdo una vez más, obra maestra absoluta) para satisfacer las expectativas del público. Si Nintendo no utilizó en su día un tipo de publicidad agresiva para araer a un público juvenil que hasta entonces se había mantenido alejado de los videojuegos es, sencillamente, porque a/ a Sony se le ocurrió primero o b/ Nintendo no creía posible dirigirse a ese público con el producto que tenía en el mercado. Nadie renuncia a una táctica ganadora cuando sabe que lo es.**
**PD: No enterremos a Sega antes de tiempo.**

**Eso es todo por este mes. Hemos decidido que vuestra sabiduría e ingenio merecen un premio, así que a partir del próximo mes regalaremos un juego de la plataforma que elija el autor de la que consideremos carta del mes. Intentaremos ser imparciales, pero valoraremos especialmente el interés del tema y la forma en que esté escrita. Ánimo, nuestro foro virtual te espera.**



■ Jill Valentine: toda una lección de fuerza de voluntad y estilo. ¿No apta para menores?

MALVADOS INQUILINOS

# Llega la hora de *Nemesis*

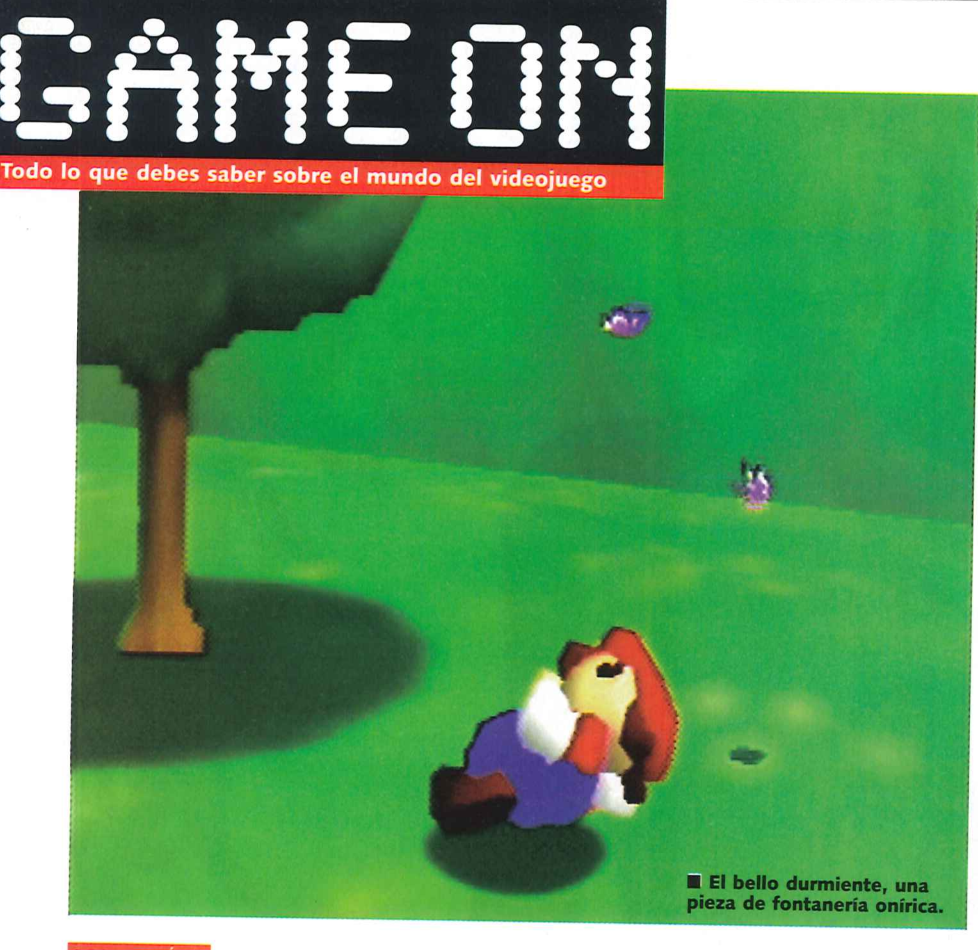
## Jill Valentine iluminará vuestras consolas antes de final de Febrero

**Sólo un tipo muy especial de mujer puede enfrentarse a hordas de zombis sedientos de sangre sin arrugarse el top. Lo normal es que el instinto te haga salir corriendo, pero Jill se mantiene firme, con sus suaves dedos acariciando el gatillo. Antes de que acabe el invierno estará con nosotros, y puedes jurar que pondrá una bala de plata entre las podridas cejas de cuantos se crucen en tu camino.**

Jill se tomó un merecido descanso en *Resident Evil 2*, después de su papel estelar en el juego que inauguraba la saga. Ahora el *Resident* original ya está en serie Platinum, así que si aún no lo tienes puede ser un aperitivo ideal mientras esperas el retorno de Jill a Racoon City.

La acción de *Resident Evil III: Nemesis* se sitúa en el espacio de tiempo entre los dos primeros *Resi*. Jill está harta de la maquinaciones de la perversa Umbrella Corporation y trata de huir de la ciudad maldita, pero el último experimento de la compañía a convertido en zombis a todos los habitantes de Racoon. Rodeada de depredadores semi-humanos, Jill comprende enseguida que correr no sirve de nada y que su única posibilidad es abrirse paso a tiro limpio. Por desgracia, esta vez su habilidad con el gatillo no es suficiente para sobrevivir a los horrores de Racoon, y necesita la ayuda de Carlos Oliveira, un empleado de Umbrella arrepentido. Cuando Jill sea infectada con el terrible virus T, tomarás el control de Carlos y deberás esforzarte en encontrar el antídoto antes de que la adorable señorita Valentine se convierta en un zombi.

Con este título (uno de los que prometen llevar "las posibilidades de la PlayStation al límite") el género de terror y supervivencia va a cerrar un ciclo de seis meses de gloria en la gris de Sony, tras *Silent Hill* y, en menor medida, *Dino Crisis*. Pero tampoco pueden quejarse en territorio Sega: el esperadísimo *Resident Evil: Code Veronica*, una exclusiva Dreamcast, se unirá a la ya disponible conversión del *Resi 2* la próxima primavera. Corren buenos tiempos para los adoradores de Racoon City. Y de Jill.


El bello durmiente, una pieza de fontanería onírica.

## ¿Arte? Un niño podría hacerlo.

**Los videojuegos como metáfora de la vida.**







ARTESANÍA

# La vida imita al arte

## Exhibición de videojuegos en una galería londinense.

**El artista neoyorquino Miltos Manetas ha tomado una decisión insólita. Ha aparcado los pinceles y lienzos y ahora ofrece al público de arte contemporáneo algo completamente nuevo: una serie de montajes a base de imágenes sampleadas de diferentes videojuegos.**

Manetas ha hecho un montaje casi hipnótico, con imágenes que se repiten hasta la saciedad. Mario duerme perpetuamente bajo un árbol, Lara Croft es alcanzada por un dardo venenoso y cae muerta en la nieve una y otra vez, Abe pasa bajo una trampa luminosa y muere electrocutado.

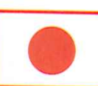
Según Miltos, "la exposición ofrece algo totalmente contrario a la interactividad habitual en los videojuegos. El espectador asiste a la misma escena una y otra vez y no puede hacer nada para cambiar el desenlace."

Para el artista norteamericano, "el arte debe ser algo opuesto a la lógica de los videojuegos: algo determinado, cristalizado y dependiente de la voluntad del autor".

Manetas había trabajado previamente en el campo de la pintura convencional, pero siempre con un objetivo claro: "Yo no hago exposiciones para estudiantes de arte, me considero una especie de cubista de la era de las pantallas, un autor que intenta aportar elementos de reflexión".

Encomiable propósito, Milton. Puede que alguien se esté preguntando si esto es arte o sólo algo que se vende como tal, pero lo cierto es que no creemos que este tipo de dudas tengan la menor importancia. After Video Games es una de las primeras exposiciones de arte íntegramente dedicadas al mundo de los videojuegos, y eso, ya de por sí, es noticia.

**Fiebre amarilla** | Cosas que sólo pasan en Japón.



## El retorno de Seaman.

**El personaje favorito de Top Juegos, Seaman, está cosechando un éxito sin precedentes en Japón. El juego protagonizado por este híbrido de pez, oruga y ser humano se ha convertido de la noche al día en uno de los éxitos sorpresa de la Dreamcast. Por eso Vivarium ha editado ya una extensión del juego original que** permite enviar mensajes electrónicos a tus seres queridos con la voz del ínclito Seaman. ¿Delirante? Y peligroso: no os imagináis lo siniestra que suena la voz del tipo en cuestión.



Seaman, un chico majete.

## EN CAMINO

**Seis juegos a punto de doblar la esquina y colarse en tu vida.**

### ¿En 1 mes?

**International Track & Field 2**
- PlayStation
- Konami
- Final del invierno

El juego que más le exige a tus esforzados pulgares vuelve con nuevas disciplinas.

### ¿En tres meses?



**Half-Life Opposing Force**
- PC
- Gearbox
- Primavera

La primera extensión oficial del prodigioso *Half-Life*. Eres miembro de un cuerpo de élite y vuelves a Black Mesa.



**Chu Chu Rocket**
- Dreamcast
- Sega
- Primavera

Un puzzle multijugador demencial protagonizado por un gato llamado Cap Cap. Un cruce entre *Bomberman* y *Lemmings*.

### ¿En seis meses?



**Resident Evil: Gun Survivor**
- PlayStation
- Capcom
- Verano

La estética irá en la línea de House of the Dead, pero los jugadores tendrán más libertad para recorrer escenarios.



**Chase The Express**
- PlayStation
- Sony
- Verano

*Metal Gear* y *Stop the Train* en el mismo CD. Espionaje ferroviario entre París y San Petersburgo.



**Duke Nukem Forever**
- PC
- 3D Realms
- Verano

Parece que por fin va a estar disponible. Parece.


■ ¿Controlar Rusia?: Zar-tástico.



RULETA RUSA

# Vuelve el telón de acero

**Un juego con más de un millón de personajes.**

**¿Viste *Conspiración*? ¿Sí? Bueno, pues ahora seguro que crees que todo el mundo, desde tu pareja a tus estúpidos vecinos, está involucrado en un siniestro plan gubernamental para dominar el mundo y acabar con las libertades civiles. En tus peores fantasías reina una especie de Gran Hermano que nos vigila vía satélite y lo sabe todo de nosotros, desde el tipo de embutido que hay en nuestro bocadillo a la marca de nuestra ropa interior.**

Los videojuegos han conseguido reproducir esa sensación de control absoluto gracias a sus potentes motores de 3D, pero hasta el momento sólo te habían convertido en Gran Hermano y omnisciente observador de pequeñas áreas geográficas, nunca del mundo entero. Por eso *Republic* supone una sensacional novedad.

Este juego es una simulación a tiempo real de la Rusia de los 90. No un barrio de San Petersburgo o las afueras de Moscú, sino el país entero, Siberia incluida. Según dicen sus creadores, todo el subcontinente ruso está a tiro de tu zoom, con sus vías de comunicación, sus accidentes naturales y sus ciudades.

"Yo lo llamo la técnica del tejido y la fibra", nos dice Demis Hassabis, responsable del equipo de desarrollo del juego. "Nosotros hemos construido un enorme tejido y damos al jugador un microscopio para que pueda ver hasta los más pequeños detalles de la fibra".

Republic incluye un millón de ciudadanos. Como lo oyes, un millón. "Y no estamos hablando de simples autómatas", continúa Hassabis.

"Estamos hablando de un millón de individuos, cada uno con sus rutinas, sus creencias y sus lealtades. Si dejas que el juego avance solo, van al trabajo, son ascendidos, recogen a sus hijos y salen a tomar una copa".





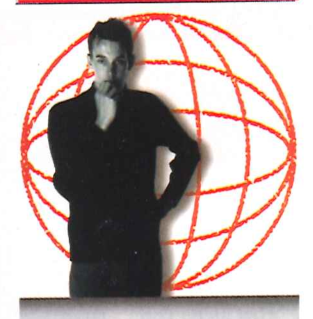
Hassabis fue cofundador de los estudios Lionhead cuando Peter Molyneux abandonó Bullfrog, pero se separó de él hace menos de un año para formar su propio equipo de diseño virtual. *Republic* es su primer juego, una mezcla de *Populous*, *Sim City*, *Black and White* o cualquier otro juego en que la simulación en tiempo real sea llevada al extremo. LO que no acaba de quedarnos claro es cómo se juega, pero Hassabis nos da algunas pistas.

"Al principio del juego controlas un solo personaje, una especie de ministro del interior. Luego debes empezar a reclutar a tu propio equipo para emprender acciones de control y contraespionaje".

Y el caso es que cuando controlas el mayor país de la Europa oriental necesitas mucha ayuda para que todo vaya bien. Si no, que le pregunten a Boris Yeltsin.


■ *Republic*: **Rusia entera simulada en tiempo real.**

## Sam Richard



### El crimen se paga
Según la revista norteamericana Games Business, la piratería ha alcanzado en el mundo entero y especialmente en Asia unas proporciones casi epidémicas. Por ejemplo, Vietnam lidera el ránking internacional de copias vendidas en el mercado negro: el 97% de copias ebn circulación son piratas. China y Oman presentan porcentajes muy respetables: 95% y 93% respectivamente. Electronic Arts dice que cada año pierde 440 millones de dólares por culpa del mercado negro.

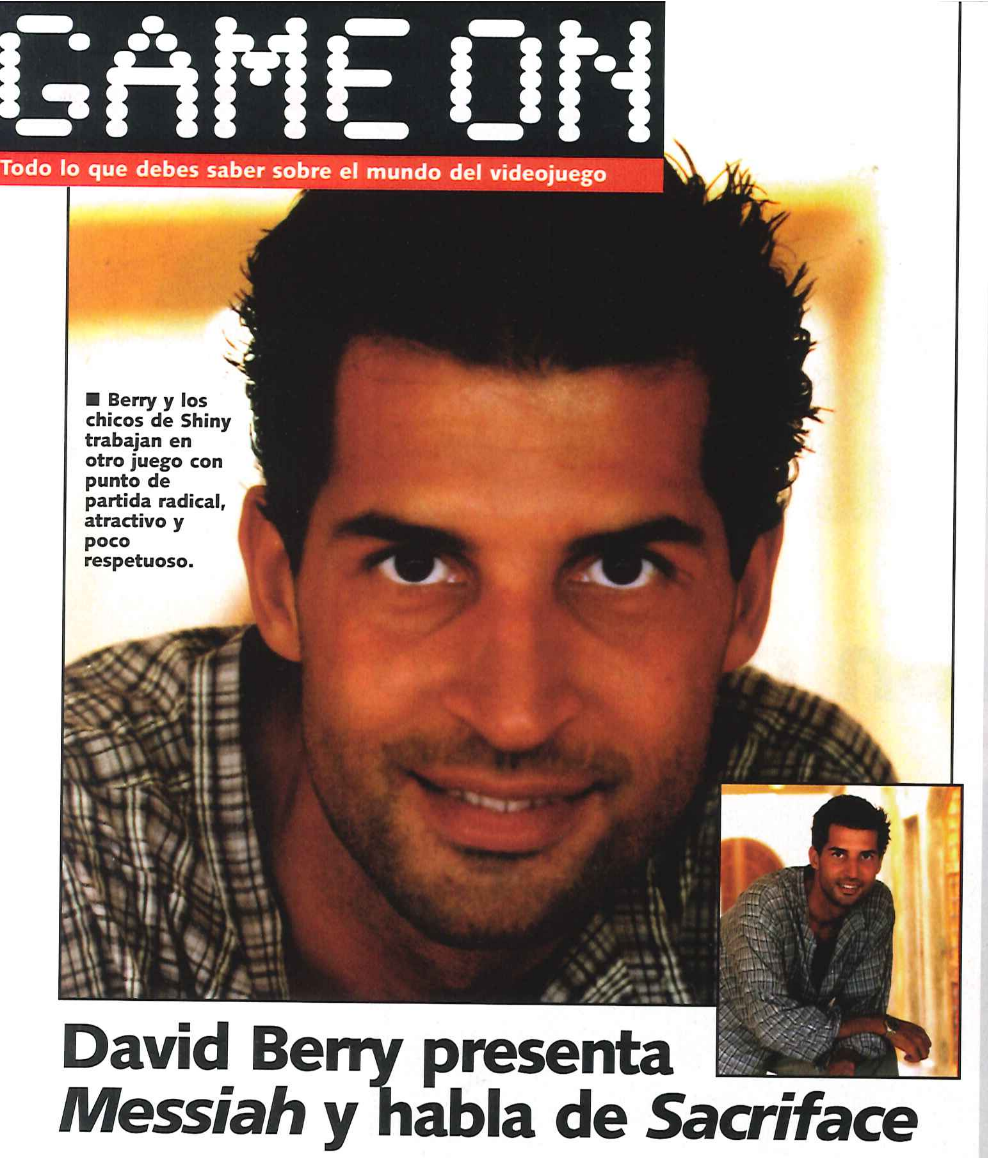
### Un erizo en tu bolsillo
La excursión de Sonic por la Neo Geo Pocket de SNK está a punto de consumarse. El juego será compatible con el cable de enlace e incluirá un modo de carrera en el que podrás competir contra cualquiera que tenga la máquina y una copia del juego. El próximo mes estaremos en condiciones de contarte el resto de esta interesante historia.

### Mejoras en la Red
Los propietarios de Dreamcast están de enhorabuena. A partir de ya, disponen de una serie de Web de acceso específico para aquellos que se conectan a Internet a través de su televisor. Las llamadas páginas de Special Reserve son mucho más lebibles y fáciles de recorrer para aquellos que no tienen teclado. Prueba con este par de direcciones: http://tvres.com y http://specialreservetv.com.

### El secualizador
La máquina de hacer secuelas sigue funcionando a pleno rendimiento. Neversoft trabaja en un *Tony Hawk,s 2* para la PS2, la mismo consola en que Capcom piensa editar su *Dino Crisis 2*. *Hydro Thunder* está a punto de ser convertido a N64 y PSX y ya está en marcha una secuela para recreativas y Dreamcast. Además, Infogrames Alemania ya ha anunciado que un *Outcast 2* para PC y PS2 estará disponible en el 2001.

# GAME ON

Todo lo que debes saber sobre el mundo del videojuego



■ Berry y los chicos de Shiny trabajan en otro juego con punto de partida radical, atractivo y poco respetuoso.

# David Berry presenta *Messiah* y habla de *Sacriface*

**El presidente de Shiny Entertaintment, Dave Berry, acabó el año de gira por varios países europeos presentando en sociedad los últimos proyectos de su compañía. Al tiempo que escribimos estas líneas, *Messiah* ya casi está a tu disposición, tras más de tres años de desarrollo, y *Sacriface*, un ambicioso título de violencia y fantasía, lo estará probablemente el próximo verano.**

Berry estuvo en Madrid el pasado 27 de diciembre en una visita relámpago para promocionar los dos títulos citados. *Messiah* es un *shoot'em up* ambicioso, pulcro y con su punto de humor sacrílego. Llegó a rumorearse que saldría al mercado antes de la pasada Navidad, pero uno de los objetivos de la gira de Berry era justificar un nuevo retraso, esta vez ligero: "*Messiah* está casi al cien por cien, pero preferimos esperar un poco para ver cómo reacciona la gente ante la demo que pusimos en circulación a primeros de diciembre. Queremos que quede perfecto, y por eso nos pareció una buena idea conocer la opinión de los jugadores expertos antes de sacarlo al mercado".

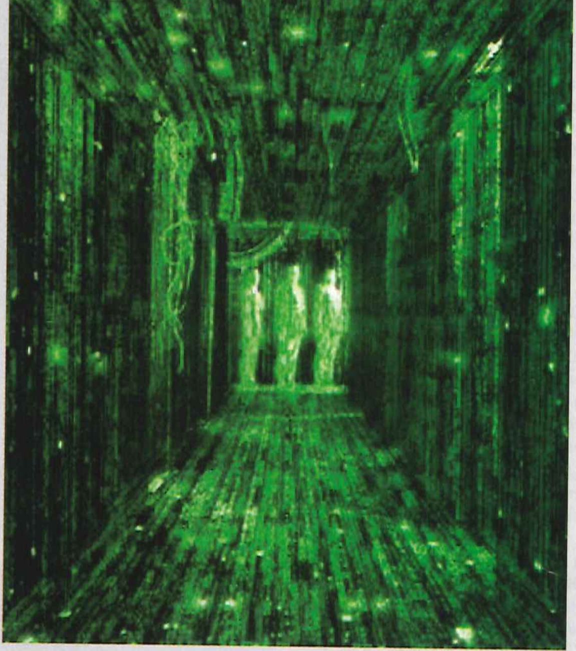
En cuanto a *Sacriface*, Berry lo definió como "un multijugador que enfrenta entre sí a hechiceros cada uno con su propia divinidad protectora". Tu poder depende del favor de los dioses que te protejan, y la forma de garantizarlo es ofrecerles sacrificios. "Cuanto más poderosa sea la criatura que sacrificas", explicó Perry, "mejor que te tratarán los dioses. Sacrifica un dragón dorado y tu dios estará muy pero que muy contento. Puedes contar con que te proporcione magias extras para exterminar a tus enemigos". En fin, que la cosa promete.

ÚLTIMA HORA

## Kojima puede hacerse cargo del desarrollo de Matrix

**Sigue el efecto Matrix en el mundo de los videojuegos. La película de los hermanos Wachowski será convertida en "el juego más grande del mundo" (según ellos) como muy tarde en el 2002, pero David Berry, de Shiny, no podrá tomar las riendas del proyecto. En su lugar, los Wachowski han elegido a ¡Hideo Kojima¡, con el que al parecer ya están en conversaciones.**

Berry ha afirmado que no puede hacerse cargo del desarrollo de *Matrix* porque *Messiah*, *Sacriface* y un futuro proyecto del que ha preferido no hablar absorben todas sus energías. Pero si se confirma que Kojima, autor del impagable *Metal Gear Solid*, trabajará en un juego basado en la película para PlayStation 2, estaríamos hablando de un gran acontecimiento. Una de las mejores licencias posibles en manos de un genio absoluto. Un sueño.



■ El mundo no es más que un densa red informática diseñada por Hideo Kojima.

CONSOLAS

## ¿PlayStation 3 en dos años?

**Del Forum de Microprocesadores de San José nos llegaba hace un tiempo la madre de todas las noticias: Ken Kuturagi, jefe de operaciones de Sony, aseguraba que la PlayStation 3 estará disponible en el año 2002. Según Kuturagi, Sony pretende que las consolas sigan la lógica de los ordenadores personales y se actualicen cada par de años.**

No estamos hablando de un anuncio oficial con todas las letras, pero sí de un proyecto de futuro con el que Sony quiere rentabilizar sus rápidos progresos en tecnología de microprocesadores. Hasta ahora, las nuevas consolas se diseñaban para durar entre cuatro y diez años y eran sustituidas por nuevas generaciones en función de una lógica más comercial que técnica. Pero ahora Sony ya no habla de consolas de nueva generación, sino de "actualizaciones", y piensa sacar al mercado una cada par de años. La futura Play incluirá nuevos servicios multimedia y tal vez procesadores de textos y otros programas de entretenimiento interactivo y servicios. Definitivamente, la era de las consolas entendidas como simple juguete ha pasado a la historia.

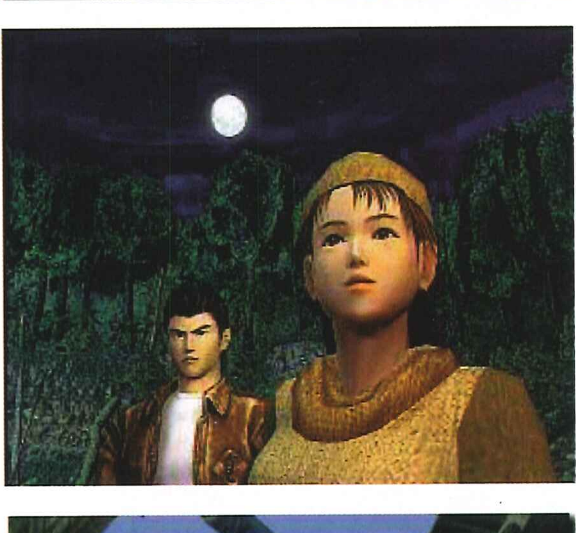


■ La 2 aún no ha empezado a reinar y ya le buscan sucesora.



■ Sigue sin haber fecha oficial para la edición de Shenmue en Europa, pero principios de primavera es una apuesta sólida.









ARTE Y BOLSA

# Shenmue editado en Japón

## Cae el último velo y se disparan las acciones de Sega

**Mientras tú lees estas líneas, miles de japoneses están jugando su primera partida de *Shenmue*. Tras meses de expectación y filtraciones, al parecer de AM2, que apuntaban a que iba a retrasarse, el juego ha sido editado en Japón casi por sorpresa. Fue el 29 de diciembre, justo a tiempo para encarar la campaña fin de milenio. La noticia tuvo una influencia muy positiva en la cotización en bolsa de las acciones de Sega.**

Y no es extraño. Estamos hablando de un juego que ha costado unos diez mil millones de pesetas (más o menos lo mismo que *Waterworld*, de Kevin Smith y Kevin Costner, hasta hace muy poco la película más cara de la historia del cine) y en el que ha trabajado el equipo de desarrollo más numeroso de la historia, incluidos técnicos de producción cinematográfica e incluso... ¡diseñadores de moda¡

Este auténtico dream team del diseño de software lo ha capitaneado oficialmente Keiji Okayasu, el autor de la versión Saturn de *Virtua Fighter 2* y actualmente ocupado con *Rent-A-Hero*. Sin embargo, Okayasu ha ejercido más bien de supervisor y relaciones públicas, el auténtico cerebro gris del proyecto ha sido Yu Sizuki, al que algunos sitúan junto a Kojima y Miyamoto en la cúspide de la creación virtual. Suzuki, muy contento de tener por fin una consola a su medida, presentó Shenmue hace tiempo como una mezcla de "aventura, juego de riesgo, puzzle, lucha y todo imaginarse pueda". Ambiciosas palabras que el muy diplomático Okayasu prefirió matizar poco antes de la publicación del juego: "Nos encanta que el juego haya salido por fin, porque ahora la gente podrá decirnos lo que le parece. Creemos que Shenmue es una gran experiencia interactiva con cosas muy buenas y otras que tal vez no lo sean tanto." ¿Satisfechos a medias? No, las palabras de Okayasu parecen responder más bien a la prudencia. El juego ha despertado mucha expectación y se le va a exigir el máximo, todo lo que no sea una obra de arte digital va a parecer poco. Pero sus creadores están orgullosos del resultado, y la compañía editora roza la euforia. La estrategia de Sega para afianzar la Dreamcast antes de la salida de la PS2 de Sony se basdaba, sobretodo, en dos pilares: *Soul Calibur* y *Shenmue*. El *beat'em up* de Namco ha incluso superado las expectativas, y ahora le llega el turno al "juego total con cualidades cinematográficas" de AM2. La bolsa ha respondido, los inquietos consumidores japoneses también, pero aún falta lo más importantes: que el juego venda cientos de miles de copias (¿millones?), que dispare las ventas de la consola en todo el mundo y se convierta en una leyenda. ¿Demasiada responsabilidad? Puede, pero ha caído sobre buenos hombros.

ARENA EN LOS BOLSILLOS

# Presentado el shoot'em up del nuevo milenio

## Quake 3 Arena estuvo listo un poco antes de lo que se esperaba

**Otra buena noticia prenavideña que no pudimos contarte en su día. Y ésta de aquí. Quake III Arena también se avanzó a las previsiones más pesimistas, que suelen ser las que aciertan, y fue presentado en España el 17 de diciembre. En un sencillo acto en Planet Hollywood de Madrid, Proein dio a prensa y miembros de la industria la primera oportumnidad de jugar al shoot'em up más esperado del mundo.**

A la presentación asistieron Allison Gould, responsable de Ventas y Exportación de Activision y Matti Khuorekavi, jefe de marca. Sus anfitriones por Proein, distribuidora de productos Activision en España, fueron Mercedes Rey, directora de marketing, y Oscar del Moral, jefe de producto. No pudo asistir ningún miembro del equipo de desarrollo de id Software, pero el acto cumplió con su función: dar una excelente noticia y presentar en sociedad el *shooter* que ya está revolucionando la partida multijugador. En este número tenéis un completo análisis del juego, y en el próximo ampliaremos con un mini dosier para quakemaníacos que incluirá consejos para jugar on-line y un reportaje sobre la nueva generación de *shoot'em ups* para PC.

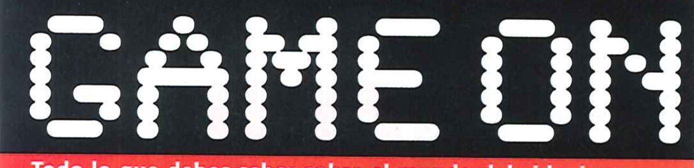


■ ¿Monitor vacío? No, podemos jurarte que mostraba una de las primeras copias de Quake III a las que pudo jugarse en España.



■ Matti Khuorekavi: Activision

















■ Dan Fortesque se ha tomado cinco siglos de merecido descanso y ahora vuelve dispuesto a todo. ¡Abran paso¡

CRUZADA VIRTUAL

# Medievil II: Sony trabaja en las nuevas aventuras de Dan Fortesque

**Bien 1 Mal 0. Pero no cometas el error de creer que éste es el resultado definitivo. Queda la segunda parte, y el Mal se ha reforzado. Lord Zarok acaba de hacer un prometedor fichaje, el infame archicriminal, mago y aristócrata Lord Palethorn, uno de los tipos más peligrosos que pueden encontrarse en el Londres de 1888.**

Hay que ver cómo pasa el tiempo, ya hace 500 años de la victoria del cadavérico Sir Daniel Fortesque sobre Lord Zarok y el resto de insensatos y malvados que pretendían conquistar el país de Gallowmere.



*Medievil* ya no sería más que un feliz recuerdo si no fuese porque el Mal tiene recursos y siempre contrataca, esta vez gracias a un mago de maldad infinita que ha encontrado un libro de conjuros y... En fin, cosas que pasan, por el momento basta con que sepas que la serie *Medievil* vuelve a ser noticia bastante antes de lo que muchos pensaban.

La compañía desarrolladora SCE Cambridge está ultimando la secuela de este exitoso juego de fantasía y aventura, así que con toda probabilidad Dan Fortesque habrá vuelto a tu PSX antes del final de la próxima primavera. Además de situar la acción en un marco temporal y geográfico mucho más definido (el Londres victoriano, recreado hasta el menor detalle desde sus bajos fondos hasta el esplendor aristocrático de Wimbledon o los Kew Gardens), el equipo de desarrollo de Sony se ha centrado en potenciar los aspectos que mejor funcionaban en el juego original. Por ejemplo, el sentido del humor oscuro y grotesco, muy visible en las situaciones y en la galería de secundarios. En *Medievil II*, el aristocrático Dan (un no-muerto convertido en paladín del Bien) se enfrenta a hordas de zombis de clase obrera, mujeres barbudas y todo un elenco de prehistóricos demonios cabezones, sucios y estridentes. Entre sus armas figuran, arcos, espadas, hachas y una devastadora pistola. Con este arsenal se dedica a desmembrar, quemar o reducir a escombros a todo enemigo con el que se cruza.



Hasta aquí la parte de visceralidad y destrucción indiscriminada, pero SCEE promete que también se reforzará el componente de exploración y resolución de puzzles y que se podrá interactuar más y mejor con los escenarios. Según Simon Gardner, jefe del equipo, "se ha alcanzado un nivel de detalle, riqueza gráfica y profundidad de juegos al que muy pocos llegan". De acuerdo, viene a ser lo que se dice siempre, pero los 17 niveles prometen ser una enciclopédica reproducción en 3D del Londres victoriano, un área completamente explorable



y abierta a muchas posibilidades de juego. Y además, hay modos de propina en los que, por ejemplo, puedes jugar con una versión aun más monstruosa de Sir Dan (Dan-kenstein) o con el descabezado alter ego de tu protagonista.





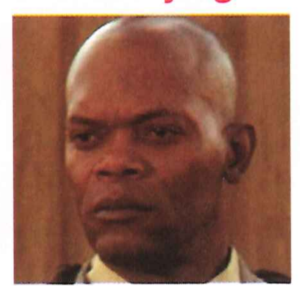


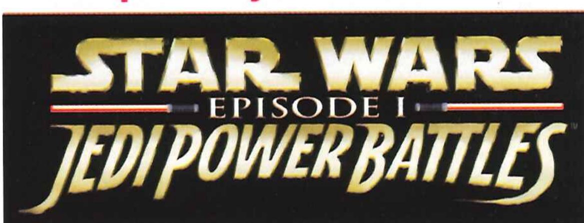
STAR WARS

# Espadas veinte veces más rápidas

## LucasArts anuncia un nuevo juego *Star Wars* para PlayStation.








**■ Star Wars: sigue inspirando videojuegos de todo tipo. Pronto habrá un episodio uno en la PlayStation2.**

***Jedi Power Battles* enfrenta al consejo de los Jedi con la maléfica orden Sith y su Federación de Comercio, pero esto no va a ser un *beat'em up* estilo *Tekken*, como el fallido *Masters of Teras*, última incursión de LucasArts en el género de lucha.**

En la partida individual puedes elegir entre cinco caballeros Jedi diferentes y guiar a tu personaje a lo largo de una aventura iniciática con la que irá adquiriendo nuevos movimientos y poderes y accediendo a armas y niveles escondidos. Cada personaje tiene sus virtudes y sus debilidades. Qui Gon Ji, por ejemplo, tiene el don de curar y puede utilizarlo consigo mismo durante la batalla. Obi wan tiene menos poderes pero es más rápido y saludable. También puedes jugar como Mace Windu, Plo Koon y adi Gallia, todos ellos Jedis contrastados y poderosos. Entre los potenciadores que puedes encontrar hay escudos, bombas o paquetes de curación de heridas.

Los combates tendrán lugar en un entorno en 3D tipo *Power Stone* y basado en los escenarios de *La amenaza fantasma* (Tatooine, Naboo, la nave nodriza de la Federación de Comercio...).

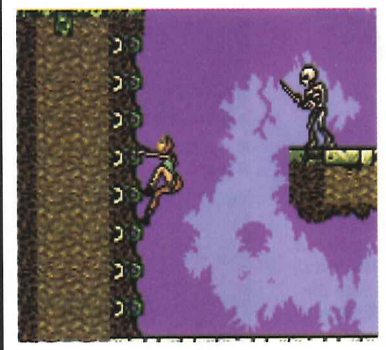
Pero la noticia bomba puede dárnosla en breve Verant Interactive, compañía responsable de *Everquest*, que al parecer ha firmado un acuerdo con Lucas Arts para desarrollar un RPG on-line basado en *Star Wars*. El mes que viene tal vez ya podamos confirmarte qué juego cion licencia galáctica se está desarrollando para la PS2 y quiénes son sus autores.

# A Lara le gustan los niños pequeños

## Tomb Raider a punto de llegar a la Game Boy Color

Como Sony no se decide a entrar de una vez por todas en el mercado de las portátiles, la curvilínea señorita Croft hará su debut en consola pequeña en territorio Game Boy.

Core por fin ha visto la luz, y tras un largo periodo de desarrollo (unos seis meses) está puliendo los últimos detalles de este *Tomb Raider* de bolsillo. Por lo que sabemos, será un plataformas de acción horizontal con una Lara más recatada que en las versiones PSX y PC. En Top Juegos apostamos que se editará la próxima primavera.



**■ ¿Codicia o u un lógico...**



**■ ...paso adelante para la señorita Croft?**



**■ ¡Por fin algo puntiagudo¡**



**■ ¿Un plataformas retro? Eso parece.**

■ Las nuevas imágenes del juego son así de impresionantes, pero la nueva mascota virtual de namco, Ai Fukami, no consigue desplazar a la virginal Reiko Nagase del corazón de los jugadores.

TÍTULOS DE LA PS2

# Ridge Racer 5 en camino

## Nuevos detalles sobre el futuro software de la PS2

**Los rumores apuntan a que Sony editará diez títulos para acompañar el lanzamiento de la PS2 en Japón el próximo 4 de marzo. Los casi seguros** *Ridge Racer 5* **y** *Tekken Tag Tournament* **podrían ir acompañados por** *The Bouncer, Kessen, Sky Surfing, ISS Pro 2000, Street Fighter Ex 3, Drum Mania, Golf Paradise* **y** *A-Train-6*.

*Gran Turismo 2000* parece haber caído de la lista definitiva. Polyphony Digital no quiere que los lanzamientos de *GT2* y su equivalente para consola de nueva generación se solapen, así que el segundo título se retrasará unas semanas. También hay rumores que apuntan a que Sony quiere hacer una versión para recreativas. Por suerte, nuevas pantallas e informaciones diversas sobre Ridge Racer 5 van a aplacar la sed de los fans de los juegos de carreras. Aunque se sepa más bien poco sobre el sistema de juego, lo cierto es que este título tiene muy buena pinta. Namco promete "efectos de luz muy realistas, perspectivas mejoradas y sorprendentes efectos visuales".

## El debate se centra en la mascota femenina del juego.

El actual debate se centra en el personaje femenino que servirá de mascota al juego. En Ridge Racer Type 4, la estilizada Reiko Nagase daba el banderazo de salida, pero esta vez Namco ha elegido un tipo femenino bastante más rotundo, Ai Fukami. El problema es que Reiko tenía un aspecto muy seductor en el calendario de Namco del año 2000 y su sustituta no acaba de convencer del todo a la comunidad de jugadores. Las web oficiales del juego están llenas de mensajes de protesta, y Namco se está planteando incluirlas a las dos.



■ ¿GT2000 se retrasa? Ridge Racer 5 no.





MÁS PS2

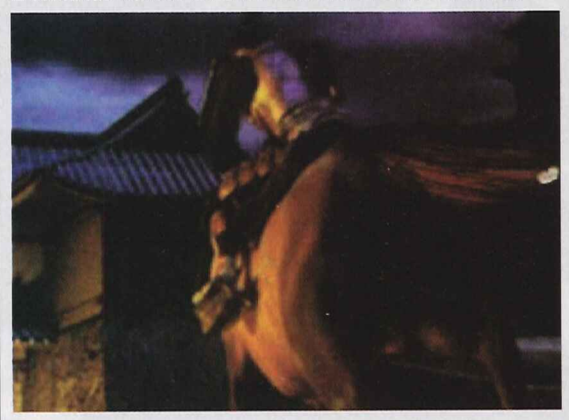
# Los desarrolladores revelan sus planes

**Capcom y Konami anuncian sus títulos para PS2 en desarrollo.**

## Capcom



■ Street Fighter deja de ser bidimensional en la PlayStation 2.
■ Toma las riendas en Onimusha: The Demon Warrior.



■ La compañía japonesa ha confirmado su sólido compromiso con Sony anunciando títulos con mucho potencial. Aun así, sólo un título suyo será editado en Japón el próximo 4 de Marzo, Street Fighter Ex 3, editado por Akira bajo los auspicios de Capcom. Este juego pondrá a prueba la capacidad de la nueva consola para presentar convincentemente a personajes tridimensionales en un entorno con el que puedan interactuar libremente. Dino Crisis 2, secuela del último superventas de la compañía, es uno de los futuros títulos con que podemos contar.

Por supuesto, la serie resident Evil también continuará en la nueva consola. *Onimusha: The Demon Warrior*, un juego que inicialmente iba a editarse en PSX va a ser rediseñado y formará parte del catálogo de la PS2. Está ambientado en el Japón de los samurais y tiene una sólida línea argumental.

## Konami



■ ISS Pro 2000 encantará a los puristas.
■ La serie Benamí continúa con Drum Mania.



■ Konami, responsable de títulos de tan alto nivel como Metal Gear Solid o ISS Pro Evolution, contribuirá con un par de juegos al lanzamiento de la nueva consola. Poco sabemos de la versión de ISS que saldrá a la venta en Japón el 4 de Marzo, pero si Pro Evolution ya es una maravilla, imagínate lo que puede dar de sí en una consola con prestaciones muy superiores.

La otra novedad va a ser Drum Mania, un título que hará aún más popular en Japón el género de baile y que tal vez por fin haga mover las caderas al público norteamericano y europeo. Los rumores apuntan a que un tambor será editado como periférico.

Y un último rumor: Konami podría estar trabajando en una versión PS2 de International Track&Field que se editaría coincidiendo con las Olimpíadas de Sidney.

### Diez títulos casi confirmados



■ **Aún pueden hber más cambios, pero los planes actuales de Sony pasan por editar estos diez títulos.**

- ■ Tekken Tag Tournament (Namco)
- ■ Ridge Racer 5 (Namco)
- ■ The Bouncer (Squaresoft)
- ■ Kessen (Koei)
- ■ Sky Surfer (Idea Factory)
- ■ ISS Pro 2000 (Konami)
- ■ Street Fighter Ex 3 (Capcom)
- ■ A-Train 6 (Artdink)
- ■ Golf Paradise (T&E)
- ■ Drum Mania (Konami)

DOLPHIN DE NINTENDO

# Delfín secreto

**¿Podrá Nintendo plantar cara a la poderosa PS2?**

■ **Mientras Sony aireó hace tiempo las prestaciones de su futura consola, Nintendo sigue con su política del último año: clavar los codos, seguir trabajando y no filtrar más información de la indispensable.**

La primavera japonesa de Sony va a suponer una dura prueba para la Dolphin, y en Nintendo lo saben. Salir más tarde y con una consola inferior sería un suicidio, así que la discreción y el trabajo duro se han convertido en su lema.

"Hemos decidido no hacer públicas de momento las especificaciones técnicas de la Dolphin", nos explica el Jefe de Ingeniería de Software de Nintendo Jim Derrick.

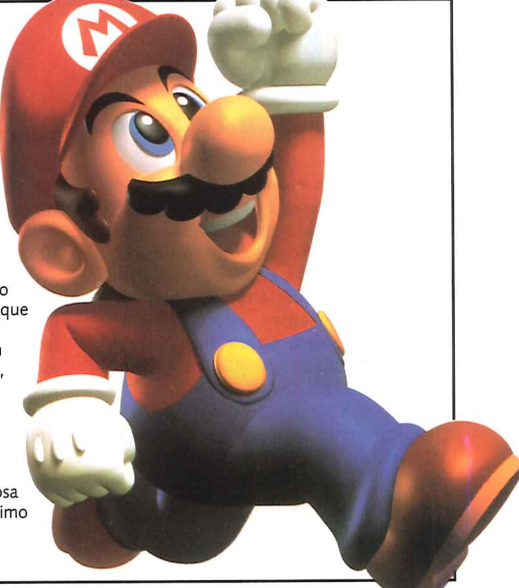
"Sony ya lo hizo hace cosa de un año y nos ahorró el trabajo. Hoy por hoy podemos asegurar que la Dolphin va ser notablemente superior en algunos aspectos y que las dos máquinas serán virtualmente iguales en muchos otros. La diferencia la marcarán los juegos".

Merrick confirmó que hay juegos en desarrollo, así que debe existir algo llamado Dolphin, aunque no sepamos cómo es exactamente. Nintendo ha confirmado además que las conversaciones con Matsushita para que la consola vaya incorporada a reproductores de DVD están muy avanzadas.

Merrick se ha defendido así de los que afirman que la Nintendo 64 puede estar muerta antes de que salga la Dolphin:

"La SNES tardó cinco años en llegar al nivel de Donkey Kong Country. A la N64 todavía le espera un importante salto cualitativo. Puede que se alcance con *Perfect Dark* o con *Pokémon Stadium*, que dará una nueva dimensión al fenómeno Pokémon."

Más novedades sobre esta misteriosa consola en el próximo número de *Top Juegos*.



# LANZADERA
## MUY PRONTO SERAN TU OBSESION





■ Sí, esas carcasas reforzadas son víctimas de la gravedad. Y sí, eso es mucho detalle.

■ Dentro, fuera, el motor de Halo puede hacerlo todo. Ya sabes, es el mundo real.







Volar y conducir. Puedes hacer ambas cosas.

PRIMAVERA DEL 2000

Formato: **PC** | Desarrollador: **Bungie Software** | Editor: **Proein** | Jugadores: **No se sabe** | Disponible: **Primavera del 2000**

# HALO

## Un juego que te acerca a Dios.

**Imagina un mundo virtual que sea fidedigna copia del nuestro, con las mismas leyes físicas, sistemas meteorológicos y todo lo demás. Introduce una historia de alienígenas contra humanos que incluya armas muy potentes, jeeps, tanques y naves espaciales. Ahora date la libertad para hacer lo que gustes y tendrás *Halo* en tus manos.**

En la que podría ser definida como la más estremecedora, excitante y revolucionaria experiencia de videojuego jamás vista, una raza alienígena ha perseguido a tu flota por toda la galaxia y es el tiempo de hacer una parada. La acción tiene lugar en un planeta con forma de anillo, llamado Halo por las fuerzas terrestres. Este es el ajuste de cuentas definitivo, ¿y sabes qué? Eres tú contra el mundo.

Toda una variedad de armas estará disponible: pistolas, escopetas, rifles de francotirador, lanzacohetes, morteros. Y después están las armas alienígenas. Robarlas significará tu ventaja, ya que son mucho más poderosas que sus equivalentes terrestres. Si eres lo suficientemente listo, también podrás apoderarte del resto de tecnología alienígena.

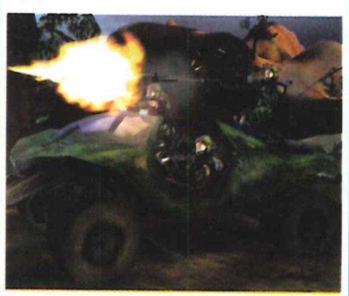
*Halo* se basa en un objetivo: se te informa de una misión al comienzo de cada área. Siendo muy claros los objetivos será cosa tuya cómo llevarlos a cabo. Se pondrá equipamiento a tu disposición –tanques, jeeps, otras tropas- y tu decidirás como usarlo. Puedes organizar un equipo para derrotar al enemigo con rifles de francotirador. O conseguir una pila de tanques y conducir a través de la fuente principal. O robar una nave alienígena y bombardear la base hasta conseguir una sumisión. Tu mandas. Y si encuentras que cualquier otra cosa es más importante que destruir, podrás hacerla. La clave del atractivo de *Halo* está en presentar un escenario y unas opciones y dejar que el resto lo hagas tú.

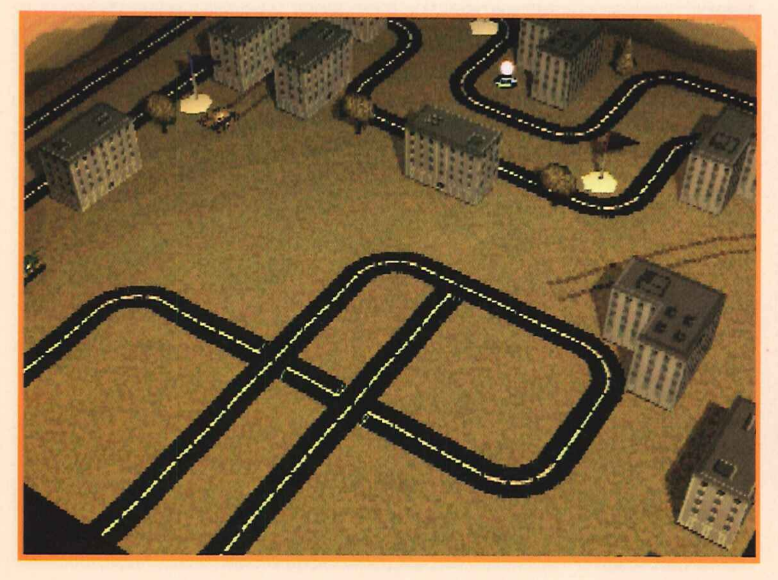
Aunque *Halo* sólo se ha confirmado para PC, Bungie está observando las consolas de nueva generación y la compañía ha firmado para desarrollar versiones en PlayStation2 y Dolphin. Todo indica que *Halo* será uno de los juegos del 2000.

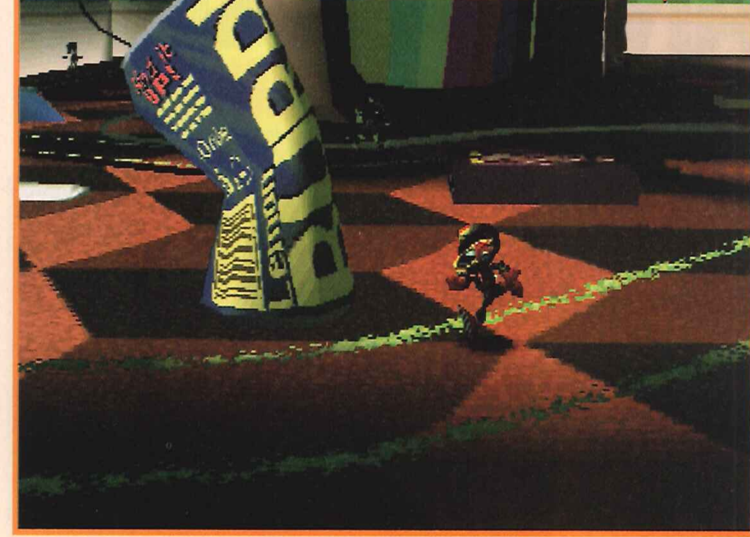
LO MEJOR

### Tres en un jeep

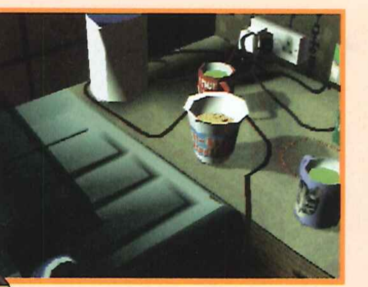
Aunque el modo de un solo jugador se muestra soberbio, es con múltiples jugadores cuando el potencial de *Halo* brilla de verdad. Bungie afirma que habrá varios modos de juego para configurar. Pero el sistema de juego es tan avanzado que permite hacer casi cualquier cosa. Aquí, por ejemplo, tres jugadores pueden subirse en un solo jeep: uno conduce, el otro lleva la ametralladora y el último dirige el cañón que hay en la parte trasera. La idea es especializarse y trabajar con otros compañeros como parte de un equipo.







■ Al contrario que los juegos de Micro Machines, la experiencia de Micro Maniacs se desarrolla en verdaderas 3D, como muestra la pista de arriba.





■ Oooh. Si casi parece el Zool de Amiga. Bueno, sólo un poco.

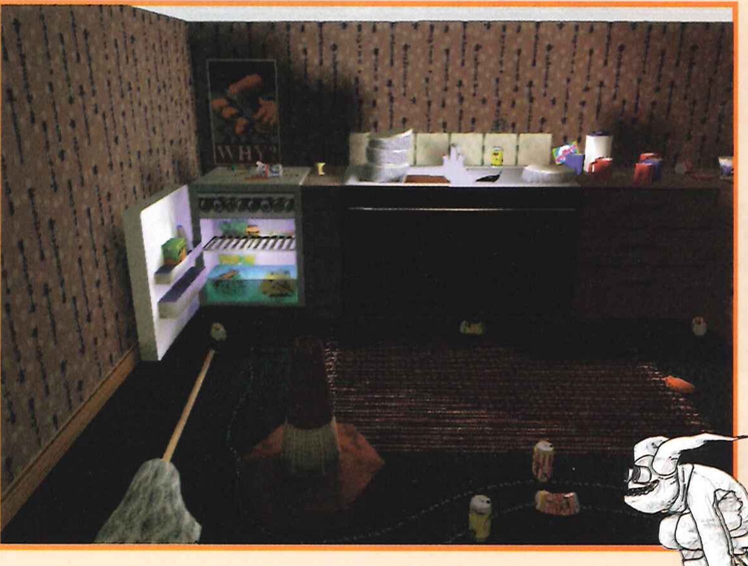


■ Corre, Forrest, corre.



■ El vestuario y la pinta de estos personajes no tienen desperdicio.





LO MEJOR

## Novedad novedosa

■ En el momento en que *Micro Maniacs* se carga y te encuentras escogiendo entre personas y no entre coches, tu cerebro apenas parece capaz de reaccionar, como cuando observas esa pintura que es al mismo tiempo un vaso y dos rostros. Los personajes individuales –esto es, los llamados *Maniacs*- desarrollan sus habilidades competitivas y defensivas a medida que ganan experiencia en la carrera. ¿Por qué? Bueno, el creador de los Maniacs (Dr Minimiser) quiere dar con la más fuerte, hábil, competitiva e ingeniosa de las criaturas. ¿Alguien dijo evolución?

PRIMAVERA

Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Codemasters** | Editor: **Codemasters** | Jugadores: **1-4** | Disponible: **Primavera del 2000**

# MICRO MANIACS

## Micro Machines, pero con un sorprendente y fantabuloso cambio de sentido.

**Durante algún tiempo, el mundo moderno ha mantenido una intensa fascinación por las pequeñas cosas. Los granos de arroz con grabados de Veláz-quez, los perritos chihuahua, la pro-vitamina B5... Eso sí, lo mejor de lo más pequeño siempre será la serie *Micro Machines*.**

Aunque hayas vivido la noche oscura del alma, estado toda tu vida en una cueva o una isla desierta, probablemente conocerás algún juego de esta serie. Seguro que alguna vez has tenido en tus manos uno de estos diminutos juguetes. Lo más probable es que hayas hecho rodar multitud de ellos sobre mesas de desayuno, baños, jardines o cualquier otra de las gigantescas pistas que abundan en tu domicilio.

Es un juego fácil y sencillo: desde que se inventara la rueda, el mecanismo no ha cambiado apenas. Tampoco la serie *Micro Machines* ha modificado su fórmula en exceso; con una tan buena, ¿qué sentido tendría liarse con algo más que no fuesen coches y pistas? Así que cuando, al comienzo del pasado abril, aparecieron noticias sobre los nuevos *Micro Machines*, mucho gente pensó que todo era una inocentada.

"El nuevo juego de *Micro Machines*", decía la especulación, "se llamará *Micro Maniacs*". Hasta ahora, todo correcto, pensó la nación. "*Micro Maniacs* mantendrá su valor clave de ser lo mejor en juegos de carreras para varios jugadores". Más le valía. "Pero en lugar de vehículos en miniatura, harás correr pequeñas personillas".

Sí, *claro.* El espagueti crece en los árboles, y se ha creado una nueva raza de gallina que pone huevos sin yema.

Pero... es cierto. Las pequeñas personillas son, de hecho, formas de vida con la altura de una pulgada y dos piernas para ir de aquí a allá; estos personajes son los *Maniacs*. ¿Cómo es que sólo miden unos centímetros? Bueno, son el resultado de unos experimentos genéticos que condujo el alter ego del científico Dr Minimiser, pruebas para crear las definitivas, defensivas, competitivas formas de vida. Por supuesto que lo son.

De modo que, en lugar de hacer correr coches, haces correr entrañables personillas. Pero, por otra parte, las cosas permanecen como ya sabemos. Las pistas todavía están construidas a partir de objetos cotidianos, con el usual efecto tipo viajes de Gulliver: los cartones de leche son transformados en rascacielos como torres, las barbacoas se hacen hectáreas de chispeante lava y los fregaderos parecen profundos y amplios como océanos.

La construcción de *Micro Maniacs* también promete ser en verdaderas 3D. Aunque *Micro Machines* se construyó a partir de gráficos poligonales, el espacio de juego seguía siendo principalmente bidimensional. Pero, tomando nota de los *shoot'em up* en primera persona para PC, el mundo de *Maniacs* será en verdaderas 3D, permitiendo mayor interacción con el escenario.

Donde *Micro Maniacs* (como antes *Micro Machines)* triunfará de verdad será en el modo de varios jugadores; y, con el valor añadido de interacción con el escenario, muchas armas a elegir (como se vio en Micro Machines V3) y la novedad de usar personas-en-lugar-de-coches, será difícil que Maniacs decepcione. Lo único que puedes hacer por ahora es aguantar la respiración.

# LANZADERA
## MUY PRONTO SERAN TU OBSESION





■ (Izquierda) Las espectaculares repeticiones son tu recompensa al clímax de una carrera.

■ (Derecha) Puedes personalizar tus matrículas. Es tan cool...







■ (Izquierda) El tráfico es un poco escaso en el centro de San Francisco. No será así en el juego final.

■ (Izquierda) Correr a 200 por hora a través del tráfico es una experiencia que revuelve el estómago.

SIN FECHA

Formato: **Dreamcast** | Desarrollador: **Bizarre Creations** | Editor: **Sega** | Jugadores: **No se sabe** | Disponible: **No se sabe**

# METROPOLIS STREET RACER

## Carrera a través de la ciudad

**¿Conseguirá *Metropolis Street Racer* ser como una especie de *Gran Turismo* para Dreamcast? Tiene coches. Prueba superada. Tiene carreras por la calle. Prueba superada. Los coches tienen un manejo increíblemente realista. Prueba superada. Si lo miras por encima, podría ser que *Metropolis Street Racer* hiciese por la Dreamcast lo mismo que *Gran Turismo* hizo por la PlayStation. Pero seguro que el equipo responsable del *Formula 1* para PlayStation tenía en cabeza algo más que un simple clon de *GT*...**

*Metropolis Street Racer* está basado en el concepto de correr por vivientes, convulsivas ciudades. Las tres metrópolis incluidas son Londres, San Francisco y Tokio; el equipo ha pasado montones de tiempo tomando fotos y rodando vídeos de sus pistas soñadas. Cada ciudad tiene una variedad de rutas basadas en áreas muy conocidas; Londres tiene una pista que te llevará a través de Piccadilly Circus y más abajo, pasando por Trafalgar Square. San Francisco hará buen uso de emplaces como Nob Hill y Tokio te llevará a través del famoso distrito de Akihabara.

Con tanto esfuerzo depositado en la búsqueda, posiblemente esperes que la imagen del juego sea deslumbrante. Y lo es. Se han usado más de 30.000 fotos para crear las texturas interiores del juego, que están increíblemente detalladas para tratarse de un juego de carreras. Los coches son igual de impresionantes, usando cada uno 1.600 polígonos. El juego también incluye efectos meteorológicos dinámicos, que cambian durante la carrera. Como es obvio, la nieve, la lluvia y el viento afectarán la experiencia de conducir y tu propia conducción. Lo mejor de todo es que, haga el tiempo que haga, todo funciona a un promedio de frames tan suave como la seda. Es adorable.

La atención al detalle es casi pasmosa. La suspensión en cada rueda de cada coche ha sido modelada fielmente. Como resultado, los coches reaccionan de forma muy parecida a como lo harían sus contrapuntos reales, moviéndose justo como esperas que lo hagan.

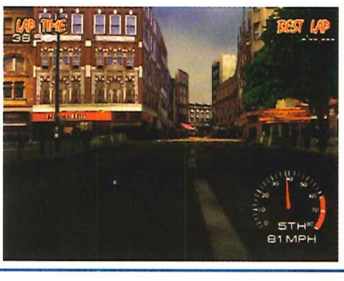
Aunque no hay el mismo número de coches para conducir que en *GT*, *Metropolis Street Racer* tiene un buen puñado de ellos para meterse dentro. 13 fabricantes de coches han firmado hasta la fecha, y el desarrollador espera que el número final ascienda a 20.

*Metropolis Street Racer* será el juego de carreras de alta calidad que la Dreamcast necesita; es un serio competidor para *Gran Turismo 2*. En lo que se refiere al sentimiento de conducir, la atmósfera de este juego tal vez no esté a la altura de la obra maestra de Sony, pero se beneficia de la poderosa imagen de Dreamcast. Conducir será un placer.

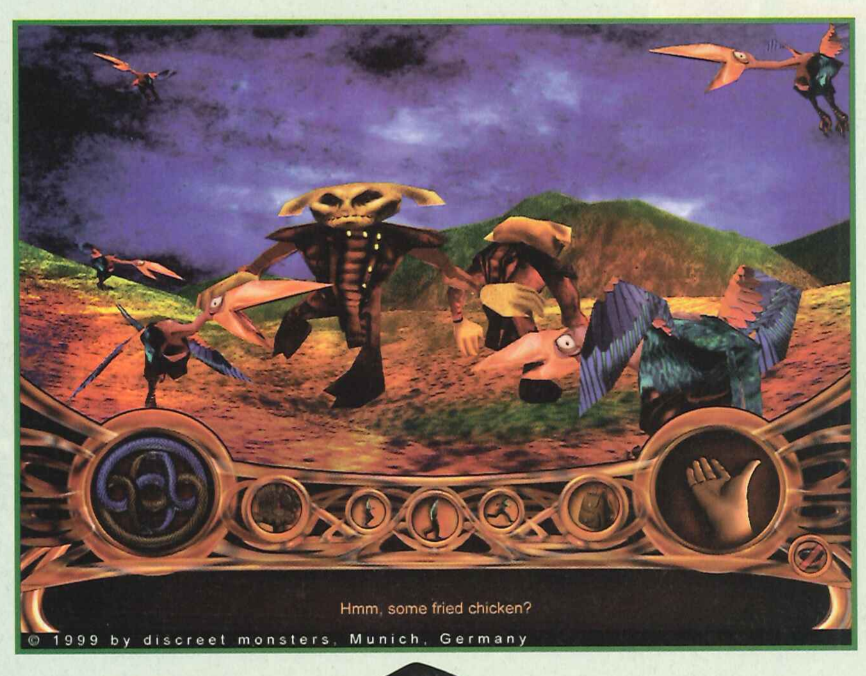
**LO MEJOR**

### ¡Yo estuve allí!

Lo que separa a *Metropolis Street Racer* del resto es lo fantástico de sus rutas. Basadas en ciudades reales, las pistas han sido escrupulosamente reproducidas y son de una verismo increíble. Miles de fotos y cintas de vídeo han sido usadas para crear las rutas. Mira si puedes reconocer esta zona de Londres.









■ Cuidado con las criaturas más terroríficas del juego: las siniestras de pelo azul.

■ Nada de dragones orejudos: lencería fina, elfos y atmósferas de pesadilla.




PRIMAVERA DEL 2000

Formato: **PC** | Desarrollador: **Discreet Monsters** | Editor: **No confirmado** | Jugadores: **1** | Disponible: **Primavera**

# NEVERENDING STORY

## Aventura épica en un mundo de cuento de hadas.

**L*a Historia Interminable* tiene un problema de imagen en la actualidad, algo que tiene que ver con *esa* película para críos y *esas* terribles segundas y terceras partes (¿había una cuarta?). En cualquier caso, el desarrollador alemán Discreet Monsters puede persuadirte a revisar tu manía, gracias a esta muy ambiciosa aventura en gloriosas 3D.**

Un equipo formado por 75 personas ha pasado dos años y gastado 600 millones de pesetas en este juego de argumento denso y complejo.

Emplazado en la tierra de Fantasía, tu rarito y barbudo personaje, Azura, tiene que interactuar con más de 100 especies diferentes de personajes, luchar en diversas batallas y resolver puzzles para salvar al mundo de la terrorífica fuerza llamada la Nada. El juego permite una enorme cantidad de libertad, así que puedes embarcarte en ociosas y pequeñas aventuras antes de que los eventos en tiempo real te empujen de vuelta a la historia central.

Fantasía ha sido llevada a la vida por medio de un motor gráfico que se ha construido sobre la marcha. A la vez que caminas a través de preciosos parajes interiores, puedes moverte sin ambages por increíbles escenarios exteriores con nubes flotantes, efectos meteorológicos y corrimientos de tierra.

El juego está todavía por completarse, pero su innovadora jugabilidad debería hacer olvidar a aquel dragón con cara de chucho que invadió nuestras pesadillas cuando éramos chavales. Esto sí sería un verdadero final feliz.



LO MEJOR

### Una charla muy amena

"diálogo basado en emociones" de *The Neverending Story*, que considera tus sentimientos, en lugar de mostrar unas líneas estándar para dialogar. Nada que ver, pues, con juegos del tipo *Monkey Island*. Así, por ejemplo, cuando Azura encuentra un enorme guarda, puede pensar "Vaya gordo cabrón", pero en realidad dirá "Hola, ¿cómo estás?". Muy educado él.




VISA
MasterCard
NO ES UN
¡ES GLOBA
GLOBAL GAME
VIDEOJUEGOS EN FRANQUICIA
UN MERCADO DE 35.000 MILLONES DE PESETAS PUEDE ESTAR A
ALCANCE. ÚNETE A LA CADENA MÁS GRANDE DE EUROPA DEL SECT
DEL ENTRETENIMIENTO. ESTAMOS SEGUROS DE PRESENTAROS
CONTRATO DE FRANQUICIA CLARO Y TRANSPARENTE SIN FAL
ILUSIONES Y RESPALDADO POR LA GRAN PROFESIONALIDAD
NUESTRO EQUIPO, CON LOS MEJORES PRODUCT
INTERNACIONALES EN EXCLUSIVA. RECUERDA:
LOS VIDEOJUEGOS SON UN NEGOCIO SER
Quart de Poblet (Valencia)
Madrid
Valencia - Gran Turia
Las Palmas de Gran Canaria
Zaragoza
Vitoria/Gasteiz
ÚNETE A LA CADENA DE VIDEOJUEGOS MÁS





SUEÑO...

L GAME!

NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:



**Madrid**
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

**Madrid**
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

**Madrid**
Centro Comercial Alcalá Norte
C/ Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69

**Valladolid**
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

**Valencia**
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

**Valencia**
Zona Xuquer
Próxima Apertura

**Valencia - Quart de Poblet**
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

**Valencia - Alzira**
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

**Albacete**
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

**Las Palmas**
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

**Tenerife - La Orotava**
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

**Tenerife - Sta. Cruz**
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

**Zaragoza**
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

**Vitoria/Gasteiz**
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

**Vitoria/Gasteiz 2**
Próxima Apertura

**San Sebastián/Donostia**
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

**Algeciras**
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

**Cartagena**
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

**Santiago de Compostela**
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

**Melilla**
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61




NUEVAS TARJETAS TELEFONICA-GLOBAL GAME CON UNA TIRADA 5.000 EJEMPLARES. ¡BÚSCALA Y COLECCIONALA!

GLOBAL GAME ESPAÑA - CALLE SALAMANCA 27
46005 VALENCIA - TEL. 96.373.94.71 - FAX. 96.374.89.56
http://www.globalgame-europe.com



Alzira (Valencia)


Sta. Cruz de Tenerife



La Orotava

TOP0200
Si quieres más información rellena este cupón y envíalo por correo. Recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.
GLOBAL GAME ESPAÑA
CALLE SALAMANCA, 27 - 5 - 9 - 46005 VALENCIA

Nombre ________ Edad ________
Apellidos ________
Dirección ________
Código Postal ________ Provincia ________
Población ________
Tel. ________

GRANDE DE EUROPA

# PLAYSTATION 2: ÚLTIM

**Falta poco más de un mes para que la PS2 aparezca en Japón y la información sobre juegos acabados o en su última fase de desarrollo se multiplica. Ahí van unos cuantos.**

## Evergrace

*Evergrace* es uno de los proyectos en los que From Software está trabajando para la futura máquina de Sony. El equipo de desarrollo de juegos como *Armored Core* —que tendrá su secuela para PS2, como ya te contamos el mes pasado— está creando un juego de rol y acción en 3D. El título se diseñó en principio para PSX, pero los chicos de From Software decidieron rediseñarlo al ver las posibilidades que ofrecía el hardware de la futura máquina de 128 bits.

En *Evergrace* deberás dirigir a Yuterald, uno de los cuatro caballeros de Storta. Nuestro protagonista sufrió de niño la pérdida de sus padres a manos de los despiadados asesinos del clan de Morea, y ahora que ha crecido tiene sed de venganza. Tras largos años siguiendo las enseñanzas de Storta, lo ha aprendido todo sobre las artes marciales y el dominio de la espada. Así, decide internarse en el bosque de Billiana para buscar a los supervivientes del clan de Morea. Durante la búsqueda es transportado mágicamente al interior del imperio Ryuben, y allí desplegará todas sus enseñanzas y poderes para encontrar a los asesinos de sus padres.

Además de Yuterald, jugarás a veces controlando a otro personaje: Sharami, una muchacha por la que Yuterald sentirá algo más que un cariño inocente. Nuestra chica tendrá su propia historia en el juego, y será transportada de forma mágica al imperio Ryuben, donde los dos protagonistas se encontrarán.

En el juego también interviene una joya llamada Palmira. Ésta confiere a los personajes facultades extraordinarias —ataques especiales, resistencia al fuego, capacidad para destruir los muros de un calabozo—, y se puede combinar con armas para hacer las más potentes, mágicas, etc... Así, si combinas el poder de la espada de Yuterald con la capacidad de Palmira para generar fuego, puedes conseguir una espada de fuego.

Las batallas cuerpo a cuerpo están llenas de acción. Para ello se ha suprimido la posibilidad de cubrirse, obligando al jugador a preocuparse sólo de atacar. Además, la adquisición de armamento durante el juego será muy fácil y los enemigos dispondrán también de un montón de armas diferentes.

*Evergrace* recuerda mucho a la serie *Final Fantasy*, tanto por sus enemigos como por las posibilidades de combinar, el argumento, los personajes, la estética... Pero parece ir un poco más allá, con combates en tiempo real, gráficos espectaculares... ¿Tú qué dices? ¿Será el título a imitar o será un simple imitador? Lo sabremos en la primavera, cuando salga en Japón...



■ Palmira es la chica del juego.

■ Yuterald se interna en el bosque de Billiana.

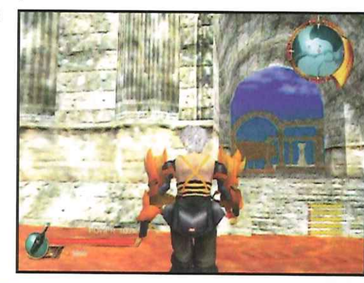
■ ¡Vaya, ese bicho nos resulta muy familiar! Sospechoso...

■ Yuterald blande su espada al viento... ¿como Link?



■ Si no dijésemos títulos, pensarías que es un FF para PS2, ¿verdad?

■ Los escenarios tienen muy buena pinta.



## Tenchu II

La segunda parte de *Tenchu* aún no tiene nombre definitivo, pero por lo que Activision ha revelado hasta la fecha, esta secuela promete suplir las carencias del original.

En *Tenchu*, tu objetivo era entrar y salir de los sitios sin ser visto, desarrollando varias técnicas de sigilo enseñadas por tu maestro. Sin embargo, el juego era muy sencillo y se acababa bastante pronto.

En esta segunda parte, las misiones son mucho más complicadas. Para llevarlas a cabo se han desarrollado nuevas armas y herramientas, así como capacidades con las que practicar el sigilo para sobrevivir. Un ejemplo es la natación: nuestro personaje tendrá que nadar, lo que abre nuevas posibilidades en cuanto a la forma de esconderse y atacar. Todos estos detalles harán de *Tenchu II* un juego mucho más complejo que el original. Además, en esta nueva versión se incluirá un editor de misiones, para que puedas diseñarlas a tu gusto cuando hayas superado la aventura. Esperemos que el resultado sea bueno, porque el problema de los juegos de aventuras siempre ha sido que después de pasártelos no sirven para nada. Promete, ¿no?

■ Cultivando el sigilo.



■ En plena pelea.



■ Dalshim repartiendo «galletas» con las piernas de goma, como siempre.

■ Chun-Li y Sharon, listas para darse de todo menos las gracias.

■ Cuidado con Blanka. Es feo, pero reparte.

## Ex3: Street Fighter

El primer título de Capcom que saldrá para PS2 será la siguiente entrega de la saga *Street Fighter*. El juego, que muy probablemente se llamará *EX3: Street Fighter*, fue otro de los títulos presentados en el pasado Tokyo Game Show.

Además de la necesaria mejora gráfica, la diferencia entre este *beat'em up* y sus antecesores reside en la inclusión del modo *tag-team*. Este sistema ha sido utilizado ya en *Marvel vs. Capcom* y será el principal atractivo de los futuros *Tekken Tag Tournament* para PSX y PS2. Consiste en elegir a dos luchadores para pelear por turnos al estilo *wrestling*, incorporando movimientos y golpes especiales cuando se dan el relevo. ¡Es muy divertido! Como los personajes tienen características y golpes diferentes, los combos de uno pueden complementarse con las llaves del otro.

En principio, el juego parece que constará de veinte luchadores a elegir, incluyendo a los clásicos de siempre: Skullmania, Chun-Li, Ryu, Blanka, Sharon, Jack... En cualquier caso, por lo que hemos visto hasta ahora, el diseño de los personajes no es muy superior al de *SFEX2*, y su animación tampoco es gran cosa. Esperemos que esto cambie cuando Capcom dé por terminado el juego. Desde luego, los gráficos son muy suaves y el juego es bastante rápido. A ver qué queda al final.

¿Cuándo saldrá el juego? Capcom lo quiere terminar a tiempo para la primavera, y sacarlo a la venta al mismo tiempo que la consola —lo que significaría dejarlo con gráficos que casi parecen de PSX—; pero, en cualquier caso, no está decidido si saldrá en Europa o no. Mala señal, ¿no? Ya sabemos lo que significa que una compañía dude sobre el éxito de un juego de lucha fuera de Japón: hasta ahora, eso siempre ha sido sinónimo de juego de escasa calidad.

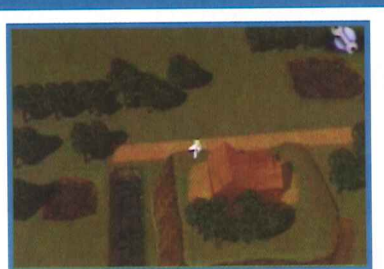
■ Habrá 20 luchadores en total. Vaya novedad...




## Dark Cloud

Te lo presentábamos el mes pasado, pero ahora ya estamos en condiciones de darte algo más de información sobre él. *Dark Cloud,* de Sony, es un juego de estrategia en 3D con unos gráficos estupendos y un sistema de juego muy interesante. Se parece bastante a *Leyend of Mana* en cuanto a mecánica de juego y control, aunque, por supuesto, con 128 bits de potencia para mover gráficos tridimensionales enormes en tiempo real. Básicamente, lo que tienes que hacer es crear tu propio mundo y colonizarlo después.

*Dark Cloud* es radicalmente distinto al resto de juegos de estrategia que hemos visto (en cualquier soporte). Ya no sólo por su calidad gráfica, increíblemente superior a la de cualquier otro juego, sino por su inmensidad y profundidad. Puedes mover la cámara como quieras, alejándola del suelo hasta ver los pueblos como pequeñas manchas a lo lejos, como se hace en las películas y vídeos musicales mediante efectos especiales... Sony describe el juego con un término completamente nuevo: dicen que es un «georama», algo así como un «drama geográfico». ¿Será para tanto? Esperamos verlo pronto.


■ Mueve el cursor y escoge la zona a la que quieres acercar la cámara.


■ Desde lejos, con el cursor, puedes desplazarte por entornos enormes en unos segundos...


■ Los paisajes son espectaculares.

■ ...pero también puedes avanzar a pie para verlo todo de cerca.



■ "Lléveme al MacDonalds de la esquina". Hoy en día ya nadie dice "Siga a ese taxi".







■ Muy pronto te harás a la idea de que tu coche más que corre, vuela.

■ Toparte de frente con un camión ralentizará tu ritmo de carrera. A ver qué se te ocurre.







PRIMAVERA DEL 2000

Formato: **Dreamcast** | Desarrollador: **Sega/AM3** | Editor: **Sega** | Jugadores: **TBA** | Disponible: **Primavera 2000**

# CRAZY TAXI

## ¿Siga ése taxi?

**¿Un juego sobre taxistas? O sea, ¿un simulador de quejas sobre el tiempo y las derrotas de la selección española? ¿Una aventura gráfica sobre la solución a los problemas del mundo (que, por supuesto, es "mano dura")? Si fuera así, esto no prometería nada. Pero ¿qué tal si te decimos que éste es el más descerebrado juego de conducción de Sega hasta la fecha y Que el taxi y el taxista son lo de menos?**

En este juego no podrás andarte con muchas contemplaciones. A diferencia de los taxistas reales, tu objetivo es llevar al pasajero de A a B en el menor tiempo posible, en línea recta si es necesario. Eso supone ciONcentrarse en un estilo de conducción de alto riesgo, buscando atajos por calles laterales y parques públicos y evitando a los peatones que se empeñan en ocupar las aceras, el sitio por donde mejor se conduce. Como en la vida real, el objetivo de toda esta locura es ganar dinero: todos tus clientes tienen prisa, y cuanto más rápido los lleves a su destino mejor te pagan.

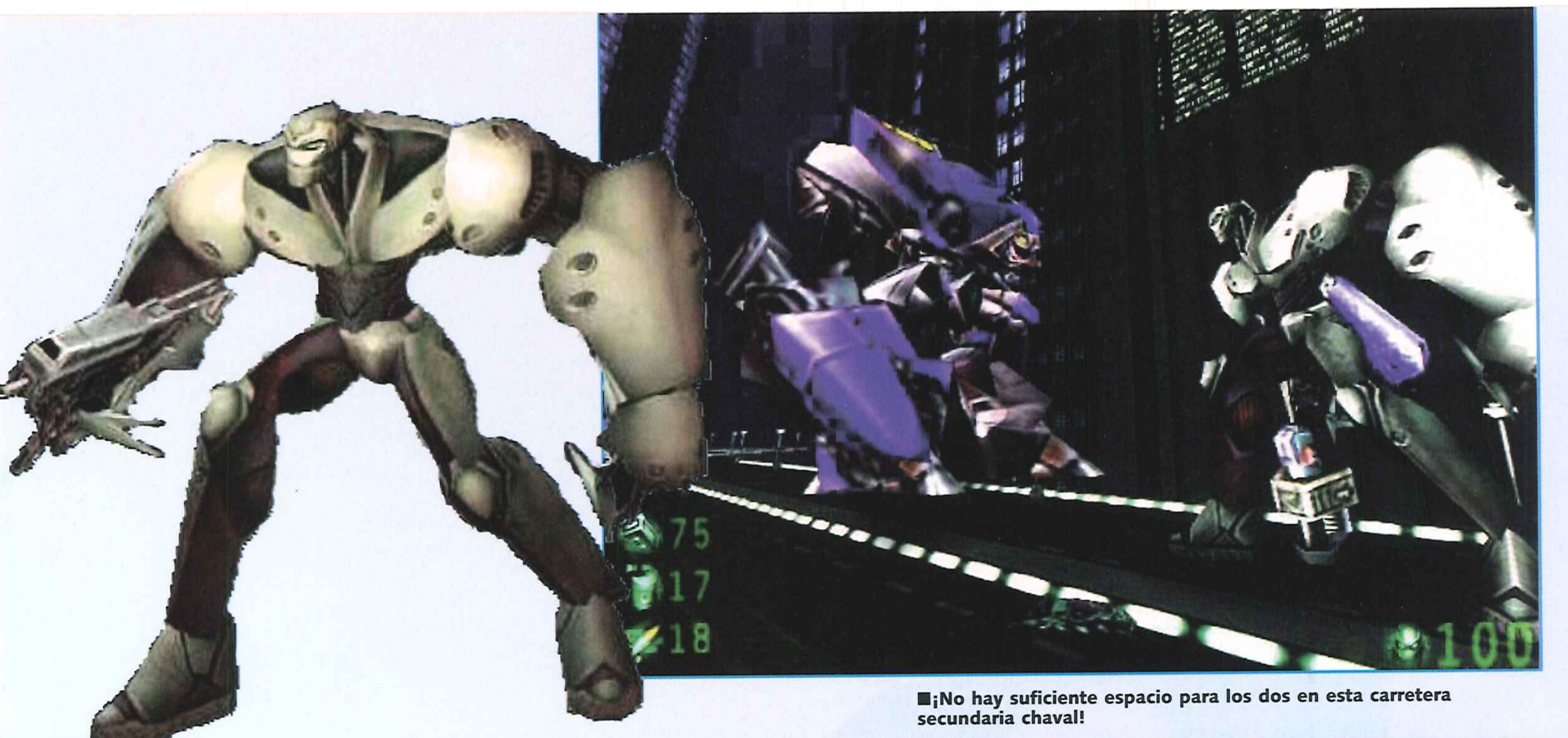
Toda la acción se desarrolla en una ciudad inspirada en San Francisco, es decir, llena de rampas que permiten estupendos saltos y colisiones. El tipo de conducción está basado en el arcade original del mismo título, lo que supone que los coches responden estupendamente a cualquier movimiento de tus dedos. Gracias al tiempo pasado entre la publicación de la versión Dreamcast japonesa (no del todo satisfactoria) y ésta que te presentamos, podemos esperar que *Crazy Taxi* haya ganado en profundidad de juego y ofrezca algo más que pura diversión instantánea (y efímera) estilo arcade. Veremos.

**LO MEJOR HASTA AHORA**

### Locura sobre ruedas

Los taxis de este juego son muy divertidos de conducir, responden muy bien en situaciones extremas y pueden controlarse incluso cuando tomas una curva sobre sólo dos de las ruedas. Hay un montón de piruetas automovilísticas a tu alcance, desde saltos a vueltas de campana que te permiten caer de pie. Pero la mejor es sin duda el Crazy Slide. Con un uso adecuado de los frenos y un buen cálculo de las distancias, puedes girar bruscamente al tiempo que recoges a un nuevo pasajero. Muy convincente.



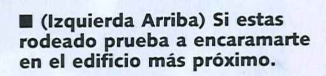


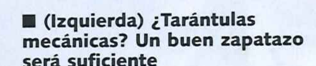

■¡No hay suficiente espacio para los dos en esta carretera secundaria chaval!

■ (Izquierda) Unos cuantos misiles bastan para sembrar el pánico en la ciudad.






■ (Izquierda Arriba) Si estas rodeado prueba a encaramarte en el edificio más próximo.


■ (Izquierda) ¿Tarántulas mecánicas? Un buen zapatazo será suficiente

■ Los combates encarnizados se suceden en cada esquina.

PRIMAVERA DEL 2000

Formato: PC/ Dreamcast | Desarrollador: **Accolade** | Editor: **Infogrames** | Jugadores: **1** | Disponible: **Marzo**

# SLAVE ZERO

## Godzillas de metal

**Imagínate que después de un potaje de lentejas y espinacas tu cuerpo empieza a lucir un lustroso caparazón metálico. Añade a la dieta algún alimento rico en vitamina A y empieza a estimular tus tiroides. El resultado es que en pocos días te verás convertido en todo un soldado de 14 metros de altura dispuesto a sembrar el terror en las ciudades del futuro como si de Godzilla se tratara.**

Si tienes un ejército de estos y la técnica para reproducirlos, podrás someter una ciudad entera a tu tiranía y hacer de sus habitantes tus esclavos. Esto es lo que hace Sov-Khan con su ejercito de Slaves (esclavos), en una ciudad asiática dentro de 500 años. Su poderoso ejército se pasea como amo y señor de todo sin que nadie se atreve a levantar la voz. Aunque como suele pasar siempre hay alguien dispuesto a luchar por la democracia y restablecer la paz, el orden y la libertad entre sus conciudadanos. Los Guardianes son los rebeldes que luchan para restablecer los valores en esta ciudad. ¿Y tú? ¿Qué papel juegas tú en este juego? La respuesta es bastante sencilla: eres uno de estos sobrealimentados robado por los guardianes para hacer frente a los secuaces de Sov- Khan. Tu nombre: Slave Zero

*Slave Zero* tiene los suficientes ganchos como para convertirse en algo grande. Por un lado, no eres un mero piloto de robots, sino que formas parte de su estructura mitad humana, mitad máquina. Esta es una de las principales características de este juego. Tanto los integrantes de uno como de otro bando, están formados por una combinación de robots bio-mecánicos y diminutas tropas humanas con sus tanques, helicópteros y aviones de combate. El juego sigue una estructura de misiones con variados objetivos que poco a poco van desgranando el argumento del juego. Pero la historia no es lo principal de este juego. Lejos de ser una aventura con mezcla de shooter, en *Slave Zero* prima la acción. A cada esquina encuentras un nutrido número de adversarios dispuestos a liquidarte. En otras, deberás medirte con uno de los cinco jefes de Sov-Khan en las arenas especialmente diseñadas para la ocasión. Su IA avanzada, les permite emplear el entorno gráfico en su beneficio y consiguen que te tomes estas confrontaciones como algo personal.

LO MEJOR HASTA AHORA

### Éxtasis gráfico

La espectacularidad de *Slave Zero* reside en su nuevo motor 3D, bautizado con el nombre de Ecstasy. Este motor es el que permite la total integración de los engendros bio-mecánicos con el entorno de la aventura. Los escalados entre los Slaves y los demás diminutos participantes de la aventura son prácticamente perfectos, aunque no se puede decir lo mismo de algunos modelados. Los coches que transitan por las vías rápidas parecen meras cajas de cerillas con ruedas que se estrellan con tus pies. La interactuación del Slave Zero con el entorno es de lo mejor del juego. Puedes trepar por los edificios y coger soldados como si de King Kong se tratara. Una vez oídos sus alaridos, puedes lanzarlos contra sus compañeros. Lo mismo puedes hacer con otros engendros mecánicos siempre que se cumpla la premisa de que sean más pequeños que tú. De un pisotón puedes dejar fuera de juego a unidades de infantería, y los ítems los deberás buscar dentro de edificios ruinosos que podrás demoler con tus armas. Para que no sea todo una masacre, la cruceta del cursor cambia si el objetivo es susceptible de ser devastado. En todo esto juega un papel muy importante la cámara. Lejos del libre albedrío que utilizan cámaras en otros juegos con posicionamientos más o menos inútiles, como por ejemplo *Tomb Raider* o *Outcast*, en *Slave Zero* la cámara se mueve en la misma dirección que tu cabeza. La beta de PC que hemos podido analizar, carece de algunos de los efectos gráficos que pueden generar las últimas tarjetas 3D. Parece que la versión final del juego estará preparada para las API D3D, Glide y optimizada para 3Dnow! Y que los requisitos mínimos para el juego serán asequibles a la mayoría de usuarios. Una tarjeta 3D y un P200 parece que será suficiente para quedar encandilados con los suaves y variados movimientos del Slave Zero y de su fantástica integración en la futurista ciudad asiática.



■ Es una princesa, pero no una princesita de cuento de hadas. ¿Cuántas niñas bonitas de la alta aristocracia están dispuestas a liarse a tiros para defender su linaje?



## Daikatana Mikiko Ebihara

# Cuestión de impulso

**Vive y muere por y para la espada. Mikiko es la impulsiva y aeróbica mujer que busca la legendaria Daikatana.**

**Como toda leyenda videojueguil que se precie, ésta empieza en el antiguo Japón. Usagi Miyamoto ha creado Daikatana, la más poderosa y mágica de las espadas existentes. Lo que Miyamoto no había pensado es que una herramienta que permite viajar por el tiempo y destruir ciudades enteras iba a ser codiciada por muchos. Por ejemplo, por los Mishimas, la cruel familia de tiranos que gobierna el país. Como resultado de una atroz batalla, Miyamoto y el grueso del ejército Mishima perecen y la Daikatana es enterrada en una cripta. La tribu Ebihara, mucho más benevolente, asume el control de Japón y conserva el trono durante siglos.**

Pasa el tiempo y llegamos al año 2455. Un equipo científico liderado por descendientes de Miyamoto y los Ebihara encuentra la Daikatana. Mikiko es la hija del doctor Ebihara, uno de los cabecillas de la expedición científica. Es inteligente, voluntariosa y atrevida y está orgullosísima de sus nobles orígenes. Ella y el también noble Hiro Miyamoto son los primeros en ofrecerse voluntarios para usar la Daikatana y ver qué hay de cierto en las leyendas que hablan de su enorme poder.

Pero, lo que son las cosas, un descendiente de los malvados Mishima ha conseguido infiltrarse en el proyecto Daikatana. Gracias al poder de la espada, viaja en el tiempo a la época en que su dinastía reinara y se dedica a cambiar la historia, destruyendo a los antiguos Ehibara y Miyamoto. Cuando Hiro y Mikiko vuelven al Tokio del 2455 se encuentran un escenario terrible pero ideal para un videojuego: una ciudad arrasada por siglos de gobierno despótico de los Mishima. Su única opción para volver a cambiar la historia es recuperar la Daikatana, escondida en la fortaleza de los tiranos.

Mikiko es una explosión de energía desatada. Apenas reflexiona, pero es capaz de actuar con expeditiva eficacia y no hay casi nada que pueda detenerla. Puede parecer demasiado impetuosa, pero cuando ella está por medio las cosas salen bien, y eso es muy importante si de lo que se trata es del destino del mundo. Si quieres conocerla, asómate a *Daikatana*, un juego de acción en primera persona desarrollado por Ion Storm que en estos momentos aterriza en el aeropuerto PC. Ha tardado mucho en llegar, pero por lo que sabemos de él no va a decepcionarte.

■ Mikiko es uno de los personajes de *Daikatana*, una de las apuestas de Proein para el primer trimestre del 2000.

# AL DETALLE

## MUCHO MÁS SOBRE TUS JUEGOS PREFERIDOS

Alguien dijo que lo esencial es invisible a los ojos. En fin, tal vez no sea para tanto, pero lo cierto es que los videojuegos de alto nivel esconden mucho más en sus profundidades que en la superficie. Y Top Juegos bucea para ti, siempre en busca de la perla que pueda proporcionarte unas horas más de diversión.



### P34 AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

■ Que si los videojuegos embrutecen, que si no enseñan nada, que si son una pérdida de tiempo, que si esto y lo otro... Aquí te presentamos un juego de estrategia histórica mucho más educativo que cualquier documental de la National Geographic.

### P30 TONY HAWKS SKATEBOARDING



■ Tony Hawk es un padre de familia al que nada le gusta tanto como hacer skate. Y le pagan por ello. Para descubrir cómo se las arregla, Top juego se sentó con él y le hizo unas cuantas preguntas.

### P32 DONKEY KONG 64



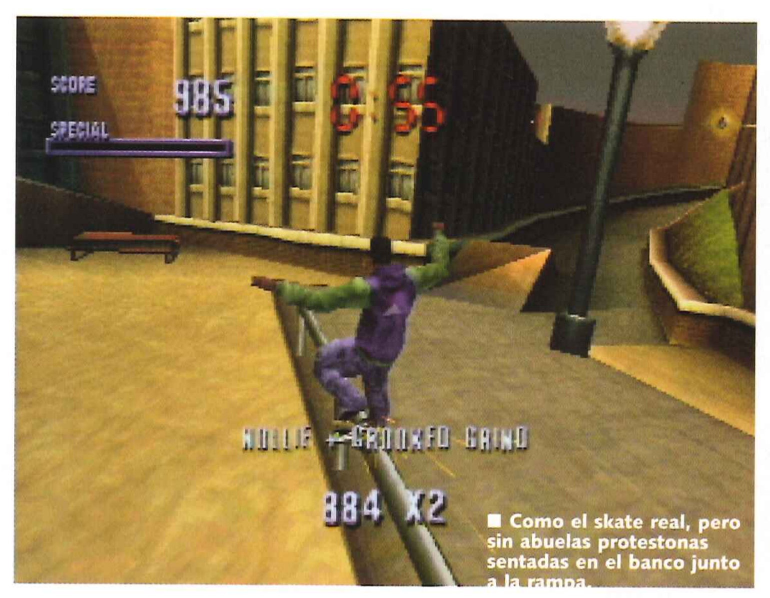
■ Majos sí que son, y seguro que también es divertido jugar con ellos. Pero ¿en qué se parece la familia de primates de *Donkey Kong* a los verdaderos monos? Puedes apostar que en muy poco.




■ **AL DETALLE** El mejor skater del mundo. Posiblemente.

# TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Neversoft** | Editor: **Proein** | Precio: **8.990 pesetas** | Disponible: **sí** | Jugadores: **1-2** | Puntuación: ★★★




■ Como el skate real, pero sin abuelas protestonas sentadas en el banco junto a la rampa.




■ El modo libre y la partida doble son geniales. El resto no está mal.





# EL REY DE LA TABLA

## Tony Hawk nos habla de rampas, fosos y rock'n roll.

Con la de juegos de skateboarding que corren por esos mundos de Dios y lo famoso que es Tony Hawk en Estados Unidos, ¿cómo es que a nadie se le había ocurrido antes dedicarle un videojuego al skater de los pantalones cortos? Más extraño aún: ¿cómo es que cuando por fin se deciden lo representan con pantalón largo? Y mucho más preocupante: ¿va a ser substituido el sakateboarding por el mucho más pijo y menos urbano snowboarding?

De hecho, ¿cómo vas a disfrutar de una relajante partida de *Tony Hawk's Skateboarding* con todas esas preguntas rondando tu cerebro? ¿Cómo puedes centrarte en volar sobre peraltes y plataformas con una tabla de skate virtual sin saber lo que súper Hawk, en persona, piensa de todo esto?
La única forma de obtener respuestas es hacer pregunta. Y a eso vamos.

**Hola Tony. ¿Por qué dirías tú que han tardado tanto en editar un juego de skate con tu nombre?**
Muy simple, nadie me había hecho hasta ahora una propuesta así de convincente. No quería que mi nombre se viese envuelto en algo en lo que no creía. Pero Neversoft me ha permitido participar, dar mi opinión y supervisar el proceso de desarrollo. He podido hacer sugerencias sobre lo que debía suprimirse o incluirse. Y también ayudé a elegir el resto de skater, un detalle que tanto la compañía como yo considerábamos importante.

**¿Estás satisfecho con el resultado? ¿Reproduce fielmente la experiencia de hacer skateboarding?**
Es el mejor juego sobre este deporte. De lejos. Ningún otro se acerca tanto a la realidad. A veces me motiva más intentar nuevos movimientos en el juego que hacerlo en la vida real.

**Háblanos del giro de 900°.**
Llevaba cinco años intentándolo. Durante los X-Games decidí jugármela de una vez por todas: o me salía o acababa en el hospital. Y me salió.

**Eres famoso por tus tejanos cortos, pero en el juego apareces con pantalón largo. ¿Por qué?**
Porque no llevo pantalón corto por estética, es sólo porque uso protecciones para las rodillas y con pantalón largo resultan muy incómodas. En el juego no hacen falta rodilleras por razones obvias. Además, lo creas o no suelo hacer skate con pantalones largos, sobre todo cuando lo hago de forma espontánea por mi barrio.

**¿Empieza a aburrirte hacer skate o todavía conservas el entusiasmo?**
Creo que este es un momento ideal para dedicarse al skateboarding. Gracias a los nuevos materiales ahora tenemos tablas más ligeras y sólidas. Las rampas ya permten hacer skate en condiciones metereológicas adversas. Pero lo mejor es que ha parecido una generación de jóvenes skaters dispuestos a llegar al límite, y eso es un fuerte estímulo para un competidor nato como yo.

**¿Sigue siendo cool hacer skateboarding?**
Si alguna vez dejó de serlo, creo que ahora lo es.

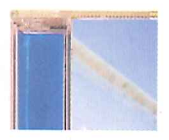
**¿Y qué pasa con el snowboarding? ¿No está ahora mucho más de moda que el patinaje urbano?**
La única razón por la que tiene cada vez más practicantes es porque la nieve es más blanda que el cemento. Yo prefiero el skateboarding, pero también patino sobre nieve. No tengo prejuicios.

**¿Y qué me dices del patinaje sobre hielo?**
Mi esposa fue patinadora de competición y me ha llevado a practicar con ella alguna que otra vez.

**¿Hace skate?**
Ella no, pero mi hijo de seis años lo hace sin parar. Y es bueno. 

### EL MATIZ

■ Lleva 20 de sus 32 años haciendo skate, 16 de ellos como profesional. Su actual espónsor es Birdhouse Skateboards, que le fichó de Powell. Como todo skater que se precie, ha coleccionado huesos rotos: "Me rompí el codo en un rodaje el año pasado. Esa ha sido la más seria de mi lista de lesiones". ¿Y al margen del skate? "Mucho peor, por ejemplo, me rompí el tobillo jugando a baloncesto hace ocho años, una lesión tonta que me tuvo varias semanas fuera de circulación".



### ¿DE QUÉ VA TONY HAWK'S SKATEBOARDING?

■ Le pusimos tres estrellas hace un par de números. La sensación de hacer skate está muy bien reproducida y el modo de patinaje libre para dos jugadores es una maravilla, pero para abrir cada nueva pista tienes que completar la anterior en el modo para un jugador, que se basa en misiones y límites de tiempo muy estrictos. Utiliza los trucos que encontrarás más abajo y podrás ir directo a los modos de juego más divertidos ahorrándote las complicadas y mñás bien aburridas piruetas del modo principal.

### TRUCOS DE PRIMERA

## ¿Te aburres? Pues haz trampa.

■ ¿Quién dijo que debes conformarte con seguir el guión? Sáltatelo y disfruta.

Aprieta pausa, mantén pulsado L1 y selecciona:

**Barra Infinita**
⊗,△,◎ abajo, arriba, derecha.

**Cabezas grandes**
⊡,◎ izquierda, izquierda.

**Paso al nivel 10**
⊡,△, arriba, abajo.

**Paso al nivel 13**
⊗,⊡,⊡,△ arriba, abajo.

**Selección de niveles**
△, derecha, arriba, ⊡,△, izquierda, arriba, ⊡,△,

■ Cuando completas un nivel, la selección de niveles parece bloqueada, pero puedes activarla apretando ⊗. Para hacer molinillos, balanceáte apretando en la dirección contraria al lado en que te apoyas. Por ejemplo, si estás inclinado hacia la izquierda, mantén apretado el botón derecho.

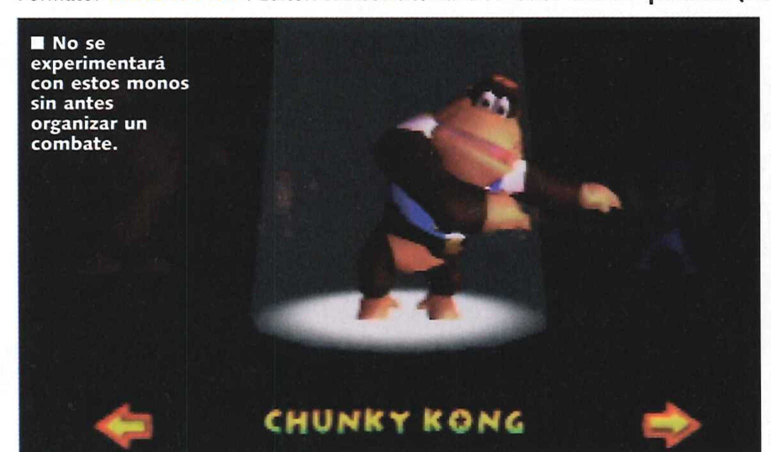





■ AL DETALLE: Donkey Kong 64- Monos que van vestidos. Ese detalle ya es suficiente para hacernos sospechar algo raro.

# DONKEY KONG 64

Formato: **Nintendo 64** | Editor: **Nintendo/Rare** | Precio: **12.990 pesetas (con Expansión Pak)** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1-4** | ★★★★★




■ No se experimentará con estos monos sin antes organizar un combate.



■ Un mono ataca a un cocodrilo con su pelo. No es realista.



### ¿DE QUÉ VA DONKEY KONG 64

■ *Donkey Kong 64* es la esperada puesta al día de los *Donkey Kong Country* que tanto éxito cosecharan entre los usuarios de la SNES. La serie original incluía a una familia entera de Kongs, malvados lagartos, carreras por el interior de minas y monos que eran reducidos a migas. *Donkey Kong 64* ofrece más de lo mismo, pero con el inevitable y brillante look en 3D, y un mayor énfasis en la jugabilidad: los juegos de *Donkey Kong Country* fueron criticados a menudo por sobreponer el estilo a la substancia.

Rare ha conseguido deslizar algunas escenas visuales en la aventura, pero a costa de un precio: *Donkey Kong 64* requiere el Expansion Pak para funcionar. Si ya tienes uno, mala suerte: los distribuidores han rechazado vender el juego sin el Pak. La buena noticia es que, si te registras como usuario de DK64 (pide detalles en tu establecimiento habitual) Nintendo te permite cambiar el Expansion Pak que viene con el juego por un mando de control 64 del color que quieras. Gracias chicos.

# MONOS DE PEGA

## ¿Son fieles a su clan los simios de Rare?

**Donkey Kong ha vuelto al redil, y esta vez trae consigo a su padre. Y, bueno, también a su hermana. De hecho, todos los miembros de la familia Kong aparecen en** *Donkey Kong 64*; **y, gracias a las maravillas de la tecnología 64-bit, son los monos más convincentes que hayas visto nunca.**

¿O... no lo son? Compara al clan Kong con sus parientes en la vida real, y puede que te sorprenda lo poco monos que son la familia Kong y sus amistades.

### Qué monadas hacen estos bichos...

**En DK64:** Si los dejas solos unos segundos, se recrean en un espectacular *show* de monerías diversas que incluye malabarismos con frutas, acrobacia, alaridos y un surtido de sospechosas miradas a la cámara.
**En la vida real:** Ni se te ocurra dejarlos solos con una cámara. No harán ninguna acrobacia, se limitarán a destrozar la lente, aplastar el trípode...

**En DK64:** Lanza diversos proyectiles con forma de fruta y vegetal, golpeando a otros animales hasta el día del Juicio. En el caso de Diddy, las armas son empuñadas a dos manos, como si estuviese protagonizando una peli de John Woo.
**En la vida real:** Ocasionalmente agarran una ramita perdida con sus torpes, peludos dedos y pinchan a un insecto hasta que explota. Si están en zoos, pillan piedras del suelo y las hacen botar, de puro aburrimiento y frustración.

**En DK64:** Como encontrar llaves y plátanos es vital para la búsqueda, se ponen en marcha con una grandiosa sonrisa y saltan por ahí, gritando "¡Wahooo!". Una saltarina, pegajosa música acompaña al esperpento.
**En la vida real:** Levantar las esquinas de la boca significa rabia y agresión. Después de una espléndida sonrisa, el mono procederá a arrancarte las tripas de cuajo. El sonido de huesos que crujen y aterradores lamentos acompañan a la paliza.

**En DK64:** Viven en una variedad de mundos temáticos donde los humanos no parecen existir. Así, no hay oportunidad de entrar en contacto con la humanidad y sus crueles maneras.
**En la vida real:** Le hacen un corte de mangas a Clint Eastwood, defecan en los zapatos de Ross Geller, adquieren inteligencia superior y condenan a la humanidad a la esclavitud hasta que aparece Charlton Heston.

**En DK64:** No pueden tener sus bocas cerradas, gruñendo y jadeando constantemente mientras suben por árboles y escaleras. Chunky Kong tiene tendencia a gritar el nombre de su hermana para evitar ser escogido en la próxima parte de la aventura.
**En la vida real:** Los ruidos audibles se limitan habitualmente a cosas como "Ooh! Ooh! Aah! Aah!". Puede darse también un habla comprensible, especialmente cuando se les ofrece un contrato como modelo: "¿Has visto cómo me lavo los dientes?" y "Me mola jugar al tenis, colega" son las expresiones más usuales.

**En DK64:** Se visten con ropas humanas y bailan un rap de tres minutos, con viejos monos a los platos y un chaval de falso acento yanqui rapeando imposibles pareados.
**En la vida real:** Ofrecen su amistad al supuesto Rey del Pop y (presuntamente) bailan al ritmo de sus penosos hits, que siempre contienen patéticos pareados. Hasta practican el 'moonwalking' de cuando en cuando.

**En DK64:** En la absoluta ignorancia del círculo kármico de la vida, golpean a cualquier animal que encuentran, incluyendo a inocentes castores, imperceptibles abejas, cocodrilos, pequeños lagartos y, erm, vikingos.

**En la vida real:** Exploran profundamente la piel de sus parientes para encontrar microbios que aplastar. Se reducen a polvo unos a otros tras encontrar un monolito grande y negro en mitad del desierto. Un momento... ¿no era la destrucción una cosa de humanos?

**En DK64:** Engullen plátanos hasta conseguir los suficientes para alimentar a un hipopótamo gigante que lleva un anillo en el pezón. A cambio, el hipopótamo abrirá una puerta gigante que conduce a un (apocalíptico) monstruo de final de fase.
**En la vida real:** Engullen plátanos hasta reventar.

**EL MATIZ**

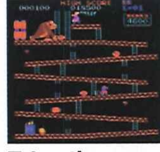
■ El último *Donkey Kong Country* para SNES incorporaba a Diddy jugando en una N64 (antes de haberse estrenado), *Banjo-Kazooie* ofrecía breves vistazos de la próxima secuela del juego, ... ¿y dónde puedes encontrar referencias al futuro de Rare en este *Donkey Kong*? Sin ir más lejos, en la cabaña donde Kong comienza la aventura. Cambia a la visión de primera persona y echa un vistazo alrededor; allí, en la pared enfrente, verás un póster que representa ¡un delfín! ¿Qué demonios puede de significar eso?...

■ **Hipopótamos gigantes con piercing en los pezones. Gracias, Rare.**

**SUCIOS TRUCOS**

## Hazte el rey de los simios

■ ¿Te preguntas cómo activar el *Donkey Dong* original en la Frantic Factory? Activa el Donkey Pad en la habitación grande que contiene el Warp 1 y aparecerá una palanca mágica; compra después el Gorilla Grab a Cranky y deja que Donkey regrese a sus buenos tiempos.



■ **Los tiempos en que DK era el chico malo.**



■ No ignores los pads sellados con el rostro de K Rool; las coronas que ganas gracias a ellos son vitales para abrir la puerta del escenario final. También necesitas la Nintendo Coin (golpea dos veces Donkey Dong) y la Rareware Coin (dale 15 medallas de plátano a Cranky).



■ **Un castor plasta. Ignóralo.**



■ **AL DETALLE:** *Age of Empires II:* todo un curso de historia medieval con su Juana de Arco, su Cid Campeador y su Ghenghis Khan. Y no sólo eso.

# AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Formato: **PC** | Editor: **Microsoft** | Desarrollador: **Ensemble** | Precio: **7.990 pesetas** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1-8** | ★★★★





■ Vista panorámica de tu colmena y la febril actividad de tus abejitas guerreras. Si llegas aquí ya puedes licenciarte en historia medieval.



### ¿DE QUÉ VA *THE AGE OF KINGS*?

■ Lo analizábamos en el número 8 de *Top Juegos*. Aunque era un tírtulo esperado y con buenos antecedentes, se quedó en cuatro estrellas. Y es que no está nada mal, pero nos resistimos a considerarlo un clásico. Podría serlo, por la belleza y detalle de sus gráficos, la variedad de opciones y su estupenda partida múltiple, pero nos parece un poco repetitivo y demasiado exigente. Aun así, juegos como este van dirigidos a un tipo determinado de público, y en ese sector sí que no tiene rival.

# BACHILLERATO IMPERIAL

**Adelantándose a debates futuros sobre planes de estudio, *Top Juegos* hace una humilde propuesta: convertir *Ages of Empires* en asignatura obligatoria (y troncal) de primero de ESO. Y no es ninguna broma. ¿Tú ves a alguien reírse?**

**Los videojuegos y la educación no suelen ir de la mano. Seamos sinceros, ¿qué puede aprender un adolescente jugando a *Quake II* o *Duke Nukem*? ¿Argot barriobajero? ¿Lo que se tarda en recargar una ametralladora? Los juegos suelen ser tan inútiles en la vida real como la trigonometría. Todos menos *Age of Empires II: The Age of Kings*. Hace tres o cuatro siglos bastaba con leer a Shakespeare para tener una educación completa, pero los tiempos han cambiado, y ahora también hacen falta unas cuantas partidillas de *The Age of Kings*.**

Señora Aguirre, doña Esperanza, usted sabe y nosotros sabemos que a nuestros chicos les enseñan un montón de cosas inútiles. Este juego es un auténtico plan de estudios condensado en el que puede aprenderse de todo. Y cuando decimos todo nos referimos a TODO. Bueno, casi. Vea usted si no:

## Pretecnología

Al trasladar a nuestros chavales a la Edad Media, les demostraremos que los teléfonos y ascensores no siempre existieron y que aun así se puede sobrevivir sin ellos. En este juego hay que construir y desarrollar sin descanso, no sirve de nada adoptar actitudes del tipo «esto no me gusta y lo rompo» tan propias de los jóvenes. Además, comprenderán de forma muy gráfica el aspecto económico del progreso. Para construir rápido hay que acumular recursos. La información es poder y el poder dinero. ¿O era al revés?

## Historia

¿Juana de Arco? ¿Saladino? ¿Ricardo Corazón de León? ¿Quién demonios son todos esos tipos con nombres tan ridículos? Willian Wallace sí, porque salía en una peli de Mel Gibson, pero a los demás no los conoce ni su santa madre... Aunque eso se arregla incorporando *Age of Empires* a los planes de estudio. El modo Campaña es una lección de historia viva en cómodos fascículos. Sólo que esta vez tú puedes salvar a la santa Juana de la hoguera y evitar que las Cruzadas degeneren en chapuza y fracaso.

## Ética

Si es que la eligen en lugar de religión. Este juego ofrece valiosas lecciones sobre la naturaleza humana. Imagínate: tienes poder para decidir sobre la vida y la muerte de tus pequeños súbditos. Nuestros chavales aprenderán que toda decisión tiene un aspecto moral, y que ser el más rico y poderoso de los monarcas del universo no mola tanto si lo consigues a costa de la sangre y el sudor de los tuyos. ¿O sí?
Tampoco está mal poder elegir entre trece civilizaciones diferentes (bretones, celtas, chinos...) y comprender que todas ellas tienen cosas buenas y malas. Todo un canto a la tolerancia. Aunque después de todo se trata de hacer triunfar una destruyendo el resto, ¿no? Bah, eso es una interpretación interesada.

### EL MATIZ



**Vuelta a la escuela.**

■ Buenas noticias: vuelven los juegos de estrategia intelectual para tipos concienzudos que no se separan de su PC ni para ir al cuarto de baño. La alternativa son los juegos tipo *C&C: Tiberian Sun*, mucho más inmediatos y basados en el socorrido sistema de destruir y completar misiones. Si prefieres *The Age of Kings* debe ser porque eres un incondicional de la estrategia puro y te sientes más cómodo planificando que destruyendo. Recuerda que el mundo se divide en fenicios y vikingos. Tú eres un fenicio y confías en la inteligencia, el progreso y el dinero. Los vikingos sólo merodean y destruyen. A lo mejor se divierten más, pero seguro que les va mucho peor en la escuela.

## Matemáticas

Si algo demuestran los juegos de estrategia en tiempo real es que, sumes como sumes, dos y dos son cuatro. Y hay mucho que sumar en este juego. Desde el número de horas que exige profundizar al máximo en sus oceánicos niveles de juego hasta el dinero que te hace falta para construir grandes ciudades fortificadas. Y muy importante: la cantidad de soldados que necesitas para aplastar a Genghis Khan y restaurar la Pax Cristiana en el tumultuoso occidente. Ya se sabe que, aunque tengas a Dios de tu lado, los números son los números.

## Inglés

Jugando a juegos de PC se aprende hasta japonés. Éste se han tomado la molestia de doblarlo, pero ya sabes de sobra que no siempre es así. Por suerte, la traducción no está nada mal, y siguiendo el desarrollo del juego pantalla a pantalla nuestros chicos aprenderán algo de buen castellano. Que tampoco les vendrá mal.

## Filosofía

Es lo que hace falta para no hartarse de este juego a la primera de cambio. Sí, tiene muchas virtudes y es más educativo que cualquier capítulo de *Barrio Sesamo*, pero requiere paciencia de santo y horas de trabajo duro. La culpa la tiene una interfaz compleja a morir que te hará sentirte como una mosca atrapada en la red de una araña.
Pero que nadie se deprima, nada dijo que esto fuese qa ser fácil. Estamos hablando de estrategia en tiempo real. Se sufre pero se aprende.

# GRAN TURISMO 2



En 1998, un equipo de desarrolladores poco conocido llamado Polyphony Digital sacó a la luz un juego de carreras. Aquel juego –*G Turismo*– llegó a vender más de seis millones de copias en todo el mundo. Fue considerado la perfección hecha PlayStation, pero con u precedente de tanta calidad, las expectativas para su secuela son exageradamente altas.








■ (Arriba, derecha) ¡Coches que saltan! Las carreras son otra cosa desde que los coches pueden abandonar la carretera.

**Parece que los de Polyhpony Digital están trabajando a contrarreloj. De hecho la presión es tanta que *Gran Turismo* ha sufrido un nuevo retraso, del que os informábamos el pasado número, y que ha hecho imposible que se convirtiera en el último gran acontecimiento del 99. Aquí, en *Top Juegos*, decidimos no desanimarnos y nos fuimos a charlar con la gente de Polyphony Digital para ver cómo iban las cosas.**

¿Qué es lo que convirtió a *Gran Turismo* en el mejor juego de carreras de todos los tiempos? Pues algo que tiene que ver con la meticulosa atención que prestaron al más mínimo detalle, la equilibrada y gratificante curva de aprendizaje y la variedad de opciones de juego. Coleccionando tus propios vehículos y con la posibilidad de trucarlos, *Gran Turismo* te catapultaba de lleno a un mundo de gasolina y turboinyección, deflectores y chasis. La puesta a punto que le hacías a los coches los convertía casi en una parte más de ti y, antes de que pudieras darte cuenta, ya estabas enganchado.

Cualquiera que haya jugado al *Gran Turismo* original sabrá que muy pocos juegos se disfrutan tanto. El manejo, la física y aquel no-sé-qué que tiene elevan a este juego a lo más alto del podio. Bueno es saber que estas características permanecen intactas en la secuela y que, de alguna manera, todo ha mejorado en general, por lo que parece que la larga espera va a valer la pena. Todo el trabajo se concentra ahora en el ingrediente más importante: los coches. Cada uno de ellos ha sido modelado individualmente, así que cuando los de Polyphony fanfarronean diciendo que se puede elegir entre 600 coches, significa que hay 600 coches y que cada uno tiene una conducción distinta –y no que están pintados de colores diferentes. Si a esto le añadimos la habilidad de trucar tu vehículo y de hacerle una puesta a punto, nos da una gran variedad de situaciones. Cada parte del coche puede ser modificada, desde el cambio de marchas hasta el motor, pasando por la suspensión, los frenos, la dirección y los neumáticos. En la última parte del juego se requiere que domines a la perfección el oscuro arte del trucaje, ya que es algo esencial si aspiras a la victoria.

Esta vez habrá cuatro modos de carreras: Gt, Rally, Production y Sport Car Racing. Obviamente, esto se traduce en cuatro tipos de coche distintos y cuatro licencias distintas. Pero, ¿son cuatro juegos en uno? No, aunque la variedad en oferta es realmente admirable. La mejor noticia es que hayan incluido un modo Rally y con la reputación que tiene *GT*, apostamos que juegos como *Colin McRae* y *V-Rally* van a quedar eclipsados. También incorpora un modo Bonus para aquellos de vosotros que os lo ganeis: una carrera campo a través entre autos trucados de alta cilindrada. Tiene todos los ingredientes: un vehículo de competición realista, un mercado de ocasión de coches usados donde elegir y las opciones de trucaje que mejorarán tu coche y te tendrán sentado delante de la pantalla, jugando durante meses y meses. Va a ser lo más cerca que estés de un circuito de carreras sin ni siquiera pisar el asfalto.

## Kazunori Yamauchi, productor de Gran Turismo 2



■ "En *Gran Turismo* varias restricciones nos impidieron incluir todos los elementos que habíamos ideado en un primer momento. En *Gran Turismo 2* vamos a poder añadir muchos de aquellos elementos junto con otros que hemos desarrollado según las reacciones y sugerencias de gente que ha probado el juego."

■ "La próxima gran innovación está en las nuevas carreras que estamos preparando. Los usuarios podrán emplear mucho más la estrategia y el sentido común según elijan vehículo, características y comportamiento del mismo, puesta a punto y estilo de conducción para adaptarse a las distintas carreras (y visualmente, será todo un entretenimiento)."

■ "En cuanto a los coches en sí, queremos aumentar ampliamente la oferta de modelos disponibles. Los usuarios ya han expresado su deseo de poder elegir entre una extensa variedad de modelos, así que vamos a hacer todo lo posible para que ese deseo se convierta en realidad."



LA ENTREVISTA

# HABLANDO DE GRAN TURIMO 2

La mala noticia es que el lanzamiento de *Gran Turismo 2* se está haciendo esperar más de lo previsto. La buena, que esperar va a valer la pena. ¿Que cómo lo sabemos? Bueno, después de dar mucho la tabarra conseguimos que Sean Kelly, el productor británico de *Gran Turismo 2* nos lo contara todo... y aquí está.

■ Kelly es el hombre detrás de la versión europea de Gran Turismo 2.

**Qué es lo que ocurre? ¿Por qué se ha retrasado la fecha de lanzamiento de *Gran Turismo 2*? ¿Que sorpresas nos reserva el juego? ¿Puede la secuela cumplir las expectativas de sus más fervientes seguidores?**

**La llegada de *Gran Turismo 2* se está anunciando a bombo y platillo, y de momento la cosa funciona. En *Top Juegos* no vemos el momento de ponerle las manos encima a la versión definitiva. Pero hasta ese señalado día, nos contentaremos charlando con un hombre que conoce el proyecto muy de cerca: Sean Kelly, el responsable del juego en Europa.**



***Gran Turismo* ha sido definido como un juego de conducción perfecto. ¿Es posible mejorarlo?**

Esa es una pregunta difícil. Cuando terminamos *GT*, todo el personal involucrado se enzarzó en una especie de debate sobre lo que hubiera podido ser diferente y sobre lo que podríamos mejorar. Obviamente, desde un punto de vista japonés, el juego original tenía unas preferencias claras en cuanto a las marcas de los coches y nosotros queríamos aumentar la presencia de fabricantes europeos. Ahora el juego contiene más de 20 fabricantes europeos y algunos de esos coches son magníficos. También hemos querido darle una nota entre nostálgica e histórica incluyendo coches antiguos y algún clásico, vehículos que nunca tendríamos ocasión de conducir en la vida real. Hay más pistas y una vez más tienen un fantástico diseño que hace que circular por ellas sea un placer y toda una experiencia. La IA de los coches que compiten contra el jugador ha sido mejorada, lo que hace que la competición sea todo un reto y mucho más realista. ¡Ah, y también está el modo Rally!

**Muy bien, muy bien, pero vamos al grano. ¿Cuál ha sido la razón para retrasar el lanzamiento de *Gran Turismo 2* y perderse la lucrativa campaña navideña?**

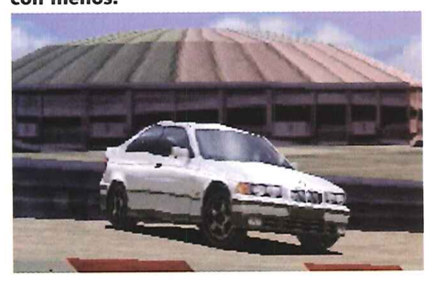
Básicamente, hay que pulirlo. Es mejor lanzar un juego tarde pero que funcione al 100%, que cumplir la fecha prevista con un juego que sólo funciona al 90%. Si hablamos de vehículos, *Gran Turismo 2* incorpora unos 600 coches. La cifra supera los 1000 si añadimos los modelos de fantasía que también se pueden conducir.

Una de las cosas que ha enganchado al público a *Gran Turismo* durante tanto tiempo es la sensación que transmite. El jugador puede degustar una amplísima variedad de experiencias automovilísticas, y todas transmiten esa sensación de que la cosa funciona, ¡y cómo! Entonces viene cuando nos






■ El retraso asegura que GT 2 estará completo al 100%. Sony no se conforma con menos.



preguntamos "¿Y qué pasaría si cambio esto y esto y lo otro? Haciendo esto igual rebajan las marcas un par de segundos..."
En *Gran Turismo* teníamos dos centenares de coches y llegamos a pulir el juego de manera que un jugador podía empezar desde abajo del todo y sentir como iba progresando y aprendiendo a lo largo del mismo mientras iba adquiriendo coches; coches que ibas encontrando meticulosamente colocados según el nivel y las finanzas del conductor, con lo que podías comprar coches que disfrutarías conduciendo pero no tan complicados como para hacer que abandonaras la carrera.
En *GT2* el número de coches se ha multiplicado por cuatro. Con tantos coches y con el modo rally que hemos añadido, podréis imaginar que pulir el juego es una labor titánica y tiene que quedar bien. Prefiero que la gente se mosquee por un retraso a que quede decepcionada por un juego acabado deprisa y corriendo.

**Entonces, ¿se puede atribuir el retraso a un juego más completo?**
Van a haber algunas sorpresas, pero la mayor parte de ese tiempo extra que le estamos dedicando se concentra en perfeccionar al máximo los elementos básicos del juego.

**Aparte de lanzar el juego a tiempo, ¿cuál es el gran reto al producir *Gran Turismo 2*?**
El gran reto es la magnitud del juego en sí y la voluntad de acercar la fecha europea de lanzamiento a la fecha japonesa todo lo que se pueda sin que la calidad del juego se resienta por ello y sin que la gente se canse de esperar.

**Háblanos del modo rally. ¿Cómo se compara con otros juegos del mismo estilo como *Colin McRae* y *V-Rally 2*?**
El modo rally es genial y, en mi opinión, es la experiencia sobre rallies más realista disponible por ahora en la PlayStation. Dicho esto, Gran Turismo es un simulador de carreras mientras que Colin McRae y V-Rally son simuladores de rally. El modo rally de Gran Turismo es un aspecto más de la conducción que uno puede experimentar, pero no hemos basado todo el juego en este aspecto y creo que esta es la gran diferencia. En términos de experiencia automovilística, la idea inherente en Gran Turismo es ofrecer algo más que un solo estilo de conducción.

**¿Y qué puedes contarnos sobre los coches? Parece que esta vez hay más fabricantes europeos.**
Sí, esta vez hay muchos. Como ya os había comentado, Birgit y yo mantuvimos contactos con varios fabricantes durante 18 meses. Al terminar Gran Turismo, Kazunori apareció con una lista de fabricantes y coches europeos. Nosotros también teníamos unos cuantos que añadir. A partir de ahí, el trabajo se centró en recorrer todas las ferias del automóvil europeas –Ginebra, París, Londres... – presentándonos a los fabricantes y exponiéndoles nuestra idea, para ver si les interesaba trabajar con nosotros.

**¿Hubo alguien que no aceptara?**
Bueno, desgraciadamente no pudimos contar con todos los que nos interesaban porque algunos ya tenían contrato exclusivo con otras compañías y uno iba a ser absorbido por otro fabricante y no estaba en situación para comprometerse con nosotros en temas de licencias. Pero esperamos que, con un poco de suerte, algunos de ellos trabajen con nosotros en un futuro próximo.

## "Mejor sacarlo al 100% un poco más tarde que al 90% ya"

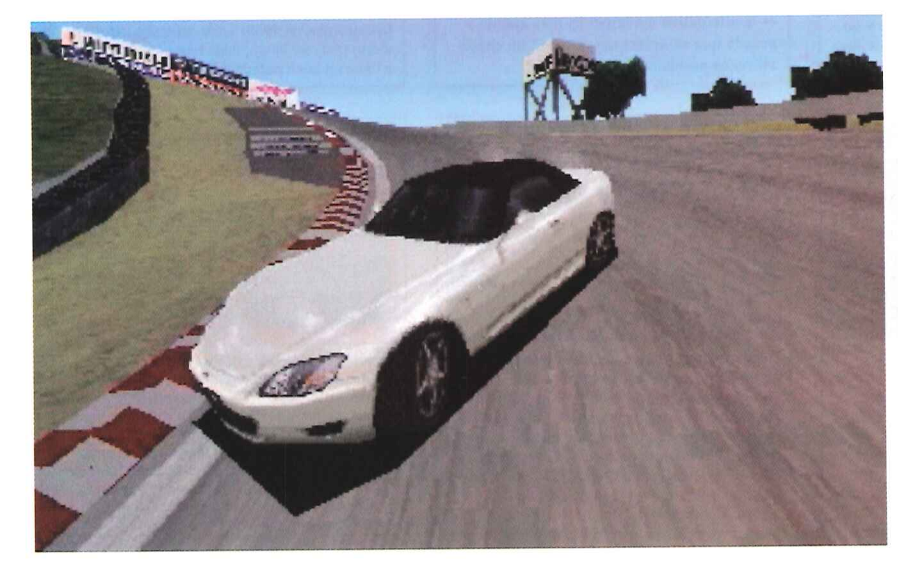
*Sean Kelly*

**¿Se pueden utilizar todos los coches en todas las carreras?**
Algunos coches son transportables a escenarios diferentes, pero no todos. Se trata de un simulador y por ello hemos querido ser realistas y mantener los pies en el suelo. En la vida real a nadie se le ocurriría trinchar un Aston nuevecito y flamante en una pista de rally, así que tampoco puede hacerse en Gran Turismo 2.

**¿Podremos dañar el coche en esta nueva versión de Gran Turismo?**
Sí, el coche puede sufrir daños, pero sólo afectarán al manejo del vehículo y no a su aspecto exterior. Con tantos fabricantes involucrados en el proyecto y con la idea de tratar a todos los coches por igual, era muy importante no llegar a un punto en que algunos coches pudieran aparecer dañados y otros no. Además, la PlayStation no podría almacenar tantos datos gráficos. Si hubiéramos incluido polígonos maltrechos y modelos distintos para mostrar los desperfectos, nos hubiéramos visto obligados a sacrificar parte de la calidad visual del juego en general. Creemos que hemos encontrado el equilibrio justo entre tener un coche que responda a los desperfectos en el manejo y que a la vez nos permita tratar a cada vehículo y a cada fabricante por igual.

**¿Qué depara el futuro a Polyphony Digital?**
*Bueno, uno o dos días de descanso cuando terminemos Gran Turismo 2, me parece, y luego directos a terminar Gran Turismo 2000 para la Playstation.*

**Sean, muchas gracias por atender a Top Juegos. Y ahora, ¡vuelve al trabajo!**






■ Luces que brillan, una gran metrópolis. Las carreras en la ciudad desempeñan un papel importante en el juego –vuelven las carreras nocturnas con coches relucientes y seductores.

# EL COCHE ES LA ESTRELLA

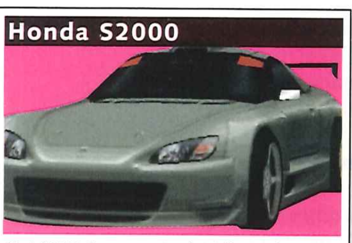
Bienvenido a la exposición de los dioses. ¿Con cuál te quedas?



**Tanto si lo que buscas es un cuatro latas oxidado, un Ford Escort trucado o una de esas joyas deportivas, aquí lo encontrarás. El mercado del automóvil de ocasión de Top Juegos es tu guía para los coches familiares o los deportivos ultraveloces que engullen el asfalto en *Gran Turismo 2*. Lo mejor de todo es que están disponibles al mejor precio –lo que cuesta un juego de Playstation.**

Ésta es la guía de algunos de los mejores vehículos del juego y de los truquitos de *Top Juegos* para hacerte con todos los honores en *GT 2*. Por supuesto, esto es tan sólo una pequeña selección de los autos disponibles: en el último recuento teníamos 594 y seguían aumentando. Con tanto vehículo disponible es indispensable una guía que te ayude a diferenciar los súper coches de los Skodas. Aquí tienes la guía esencial de los grandes turismos de *Gran Turismo*.

## Honda S2000



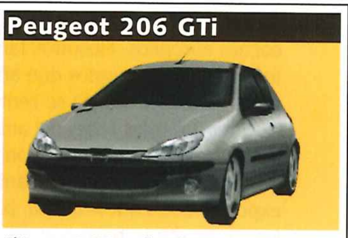
Si el S2000 fuera un actor de Hollywood, sería sin duda Harrison Ford. En circunstancias normales es dócil y afable. Pasea lentamente por ahí mostrando sus encantos a propios y extraños, dejando que le admiren. Pero si se le presiona, se convierte en un animal salvaje. La flexibilidad de la válvula de Honda hace que el motor llegue a las 9000 rpm, lo que le da una potencia prácticamente insuperable.

## Mini Cooper



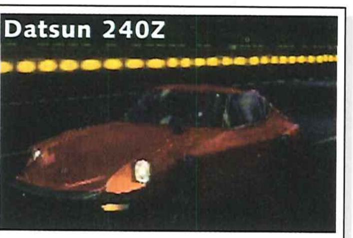
El Mini celebra este año su 40 aniversario y desaparecerá del mapa entrado 2000, con la llegada de su sucesor. Este coche es el que más se acerca a un Kart urbano. Si puedes soportar el bramido de su motor ancestral y el chirrido de esa transmisión del Jurásico, serás recompensado con una dirección precisa y un agarre capaz de competir con los más puestos. Eso sí, es un poco lento.

## Peugeot 206 GTi



El Peugeot GTi es el coche que todos los jugadores quieren. Proporciones perfectas, un buen chasis y un motor con correas de transmisión de 1,9 litros conspiran para dejar clavados a los Golf y a los XR3i. El 206 GTi es la alternativa moderna. Es más grande y pesado que su antecesor pero con un chasis así no es problema.

## Datsun 240Z



El arquetipo de los coches deportivos japoneses de los 70, el "Z" tuvo conductores tan populares como la mujer biónica y el antiguo director de Top Juegos. Su morro de tiburón y su motor en seis cilindros de 2,4 litros eran lo que el mundo pedía en el momento de su lanzamiento, en 1969. Tarda ocho segundos en alcanzar los 90 kmph, llega hasta los 200 kmph y tiene un buen potencial de puesta a punto.

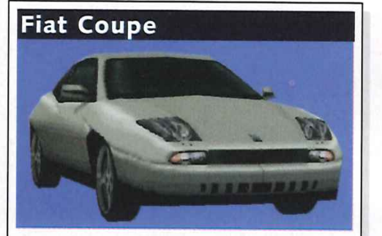
## Ford Mustang GT

Si vivieras en Estados Unidos podrías comprarte un Ford Mustang nuevecito por $21000 –lo que te costaría un Ford Fiesta por aquí. Pero el Mustang corre más que el Fiesta... De hecho, con todo lo que lleva debajo del capó los congelados del supermercado llegarían a casa con la escarcha intacta.

## Subaru Impreza WRC

El Impreza WRC resultará familiar a los adeptos a cierto juego de rally. Es la máquina que coronó a Colin McRae campeón del mundo de rallies, y puede muy bien ser el coche a elegir en GT2 sobre superficies de grava. Podrás "ser" Colin, derrapando en las curvas más cerradas. Puede plantarle cara con dignidad al Mitsubishi Lancer y al Lancia Delta Integrale.

## Fiat Coupe



Desde los faros hasta las luces traseras al estilo Ferrari, este coche es pura belleza. El Fiat Coupé entra por los ojos y es italiano al cien por cien. Esperemos que GT2 incluya el modelo Turbo de 20 válvulas, que alcanza los 100 kmph en poco más de 6 segundos para lanzarse al galope hacia los 250. Tiene tracción delantera y presume de una dirección soberbia.

## Nissan R390 GT1



Es tan bajo que podría decirse que es bidimensional. El R390 GT1 fue el candidato de Nissan en Le Mans 1998, consiguiendo la tercera, quinta y sexta plazas. Su velocidad punta es "confidencial" pero con unas vueltas en las pistas de GT2 nos haremos una idea. Su motor de ocho válvulas produce 550bhp, propulsándolo a casi 100 kmph en menos de cuatro segundos. Es algo carillo, sin embargo –en la vida real cuesta alrededor del millón de dólares.



## Mitsubishi Lancer Evo V

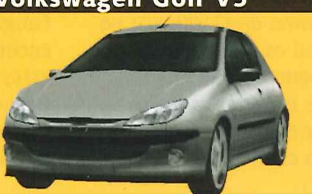
Una ley japonesa prohibe la venta de coches que anuncien más de 350 kmph. Así que, cuando los de mitsubishi aseguran que el Evo V produce exactamente esos 350 uno se da cuenta de que la compañía miente. El Evo V es posiblemente el coche más veloz del mundo. Su carrocería ligera, su tracción a las cuatro ruedas y un agarre de primera le convierten en un formidable sucesor del Evo IV de GT.

## Toyota Altezza



Más conocido como el Lexus IS200, el Altezza es el intento de Toyota para competir contra la serie 3 de BMW. Los de Toyota han hecho un buen trabajo con esta máquina, tiene un aspecto fantástico y toma las curvas como el mejor. Alcanza tan sólo 250 y su motor de seis cilindros no está tan apretado como otros, pero seguro que a los desarrolladores de carreras de Toyota se les ocurrirá algo.

## Volkswagen Golf V5



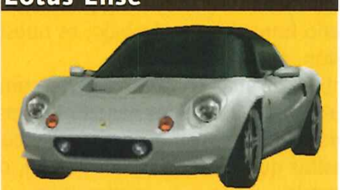
Si hacemos caso a los anuncios de VW, uno se cree que el Golf es barato y de fiar y... bueno, así es. El Golf fue el vehículo con el que nacieron las siglas "GTi", sorprendiendo al personal con su comportamiento en carretera allá por los años 80. Hoy, el Golf GTi y su hermanito V5 han engordado un poco, pero el negro les sienta bien. Y sigue tirando.

## BMW 328i Coupe



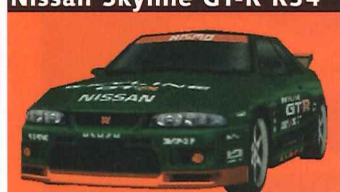
Famoso por su meticulosa mecánica y por no dejarte tirado en los cruces, la serie 3 de BMW es la preferida de todo joven JASP. Parece ser que GT2 incluirá la versión "antigua" del coupé. Dicen las malas lenguas que la dirección del modelo del 99 es más adecuada para la A-7 que para las curvas más desafiantes. Estará bien para derrapar a lo bestia.

## Lotus Elise



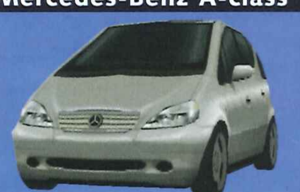
Menos de 150 kmph pueden sonar de risa, pero cuando descubres que la carrocería del Lotus Elise es de plástico, que el coche pesa sólo unos 700Kg y que alcanza los 100 en seis segundos, la tentación es irresistible. Si a esto le añadimos el que es posiblemente el mejor chasis del mercado, probablemente estamos ante el coche más rápido del juego. Las posibilidades de la puesta a punto deben ser ilimitadas.

## Nissan Skyline GT-R R34




El Nissan GT-R tiene un ordenador de a bordo que ni el Enterprise. Cada movimiento de la dirección está calculado con controles de estabilidad, sistemas de control de tracción y complicados algoritmos. El nuevo R34 es más ligero y más pequeño que el R33 de GT.

## Mercedes-Benz A-class



Fue el intento de Mercedes de revolucionar el mercado del coche pequeño. Su diseño, con el motor debajo del coche le hizo ganar popularidad hasta que no pasó el test de una revista sueca. Durante el test, en tierras escandinavas, se le pidió que se desviase de repente para evitar un obstáculo y el coche volcó, quedando patas arriba. Un apresurado rediseño del automóvil en el cuartel general de Benz solventó el problema.

## Volkswagen New Beetle



Su antecesor hubiera acabado muy probablemente enterrado bajo la grava en la primera curva de GT2, pero esta nueva versión aguantará bien. Vio la luz en 1994, como un diseño de exposición pero tuvo tal acogida que a VW no le quedó otra opción que empezar a producirlo. Está basado en el Golf, la dirección es muy segura y tiene un motor de dos litros.

# ESTO SÍ QUE ES CONDUCIR





**Es el juego del año para los amantes de la velocidad, el más venerado, el más esperado. Todos los jugadores del mundo gustáran o no de los motores revolucionados, valoraron en su justa medida las múltiples bondades de la primera entrega, el mejor juego de coches de todos los tiempos. ¿Supera GT2 a su intocable predecesor? te lo contamos a continuación.**

Cuanto tiempo debe hacer que oyes hablar y chismorrear de GT2? la verdad es que casi tanto como de FFVIII, por no decir más. La verdad es que en muchas ocasiones no es bueno que un juego levante demasiadas espectativas, ello suele desencadenar casi siempre en una pequeña decepción cuando por fin, el mágico láser, te desvela los secretos del recién llegado. Hoy por fin llega a la redacción la segunda entrega de GT, la mordemos para ver si es auténtica y la colocamos donde debe estar: girando con frenesí dentro de nuestra querida PSX

Lo primero, una lagrimita, la intro a modo de recuerdo de leyendas, hace un repaso histórico de las viejas glórias: Fangio y compañia; el que ama los coches, ama la conducción, sabe ver en estas imágenes connotaciones legendarias y pioneras, justo lo que quiere ser GT2 un homenaje a las cuatro ruedas, a la conduccion pura, en todos sus aspectos.



Gt2 Sigue todos los pasos que le dicta su hermano mayor, en cuanto a filosofía, fondo y forma. La intrefície es nueva, hay un montón más de coches y circuitos, los menús son más dinámicos y se ha mejorado mucho la usabilidad y navegación de los mismos. Por lo demás el juego es el mismo. Por supuesto.

El juego se desglosa en dos grandes bloques, el modo arcade, y el modo GT. En el primero es dónde más y mejores cambios se han producido. Al modo tradicional de carrera arcade se añade un modo offroad, tanto de una manera como de la otra, encontrarás para usarlo cualquier vehículo de cuatro ruedas que pase por tu imaginación, desde el Lancer de Makinnen hasta un mini wagon Suzuki de 35 Cv con el que no pasarás de 110 por hora. Impresionante. Todos los coches que aquí encontrarás se comportan de modo distinto entre sí, como en la vida real, más impresionante, no nos gustaría tener que hacer las horas extras que todo este trabajo debe haber supuesto a los desarrolladores, desde aquí nuestro pequeño homenaje, su trabajo, es nuestra diversión, gracias.

Tanto si decides correr en asfalto como en tierra o nieve, puedes hacerlo de tres maneras distintas, como una carrera, con las vueltas que tu decidas, contrareloj, o intentando superar a tu sombra que correrá en el tiempo de tu mejor vuelta anterior (parece mentira que este modo tan divertido lo inventara un fontanero con bigote, en un juego para niños).

Todo lo que hasta aquí has leído, es estupendo y agota (creemos) hasta la última posibilidad técnica de la PSX (bien









■ **Las Replays de GT son las mejores del mundo, incontables visiones de cámara y el vaiven de las suspensiones.**

por Sony, otros con el doble hacen la mitad). Velocidad sin concesiones, todos los pixels y polígonos en su sitio, casi siempre, y un control sublime. Pero falta el Modo GT. Ya lo conoces, empiezas casi sin un duro comprando algo de segunda mano que no corre ni en bajada y sin siquiera carnet, la ventaja es que desde el principio sabes que con tu esfuerzo y perseverancia lograrás lo que te propongas, ¿el carnet A internacional y un Maserati Biturbo? por que no , si el coche existe en GT lo tendrás. Engancha , esta bien ideado y resuelto y la curva de dificultad es ideal. Genial.

Gt2 es todo lo que esperabamos, un juego de simulación -arcade total para tu Play, no se nos ocurre que más pedirle a un juego de coches para la gris de Sony. Podemos decirte que los graficos de Sega Rally2 son mejores, que sus transiciones de cámara són más suaves y sus mapeados de texturas más detallados y precisos, Todo eso es cierto, pero Gt2 está vivo, es pura esencia automovilista y un juego al que jugaremos dentro de cinco años, aunque los juegos de entonces utilizen nuestra interface cerebral directamente. Jugabilidad pura para muchísimo rato. Compratelo hoy.










# INCLUYE...

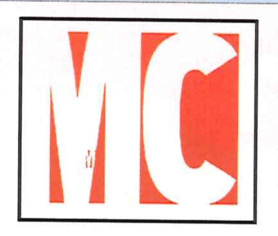


# ARMORINES

DESENFUNDA TU INSECTICIDA (MUERTE A LA GARRAPATA DIABÓLICA) PÁG. 72

# PUNTUACIONES

★★★★★ **El mejor.** ¿A qué esperas para comprártelo?
★★★★ **Excelente.** Por supuesto que vale la pena.
★★★ **Buen material,** aunque está lejos de ser perfecto.
★★ **Mediocre.** Puede que le encuentres algún aliciente.
★ **Un espanto.** Podría ser peor, pero no se nos ocurre cómo.




# LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



**La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.**

**¿Quien?**
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

**¿Por qué?**
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

**¿Cómo lo hago?**
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

## ¿Para qué me sirve la tarjeta?

## Pues.. para un mogollón de cosas:

**Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)**
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

**Global Game Discount (Descuentos y ofertas)**
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

**Global Game Party (Fiestas)**
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

**Global Game Contest (torneos)**
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____________________

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

**Tarjeta MC-Global Game**
**Global Game España**
**Calle Salamanca, 27**
**46005 Valencia**




PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

PlayStation Básico (Edición Oficial Española)













PC FORMAT




64

**Las tiendas Global Game:**

| | | |
|---|---|---|
| Global Game Point - Madrid 1 | Calle José Abascal 16 | Tel. 91.59.31.346 |
| Global Game Point - Madrid 2 | Calle Alcalá 395 | Tel. 91.37.72.288 |
| Global Game Point - Valencia 1 | Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet) | Tel. 96.15.37.520 |
| Global Game Store - Valencia 2 | Centro Com. Gran Turia | Tel. 96.31.34.067 |
| Global Game Point - Basauri | Plaza Arizgoiti, 9 | Tel. 94.44.02.922 |
| Global Game Point - Algeciras | Urb. Villa Palma - B7 - L1 | Tel. 956.65.78.90 |
| Global Game Point - Las Palmas 1 | Alameda de Colón ,1 | Tel. 928.38.29.77 |
| Global Game Point - Albacete | C/ San Antonio nº20 | Tel. 967 19 12 11 |
| Global Game Point - Vitoria | Calle Basoa, 14bajo | Tel. 945.21.45.96 |
| Global Game Point - Zaragoza | Calle Sta. Teresa, 7 | Tel. 976.56.36.69 |
| Global Game Point - Alzira | Calle Mayor Sta. Catalina 22 | Tel. 96.24.55.107 |
| Global Game Point - Madrid 3 | Centro Comercial Alcalá Norte | Próxima apertura |
| Global Game Point - Tenerife | S.ta Cruz de Tenerife | Próxima apertura |
| Global Game Point - Orotava | C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12 | |
| Global Game Point - Cartagena | Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8 | |
| Global Game Point - Valladolid | C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz) | |

**Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71**

# EAGLE ONE
## APARTA, ACE...

■ Aterriza en ese barquichuelo en movimiento, a ver si eres tan hábil como crees...



| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ ¡Un Harrier como protagonista!<br>■ Acción a raudales, por todas partes, en todo momento<br>■ Gráficos excepcionales, con esas misiones nocturnas...<br>■ Dos modos para dos jugadores...<br>Y mucho más. | **Cruz**<br>■ Es increíblemente difícil<br>■ Es todavía más difícil que eso<br>■ No es tan profundo ni aleatorio como un Ace Combat |

**¡Por fin competencia seria para la serie de Namco! Aunque ,bien mirado, esto no tiene nada que ver. ¿O sí? Humm, es complicado...** Es de aviones pero no es un simulador, ¿vale? Eso que quede claro desde el principio. ¿No ha quedado claro todavía? Bien, bueno, vamos a ver... ¿En qué se diferencia un *Ace Combat* de una recreativa de aviones? En que una partida de *Ace Combat* puede durar horas y en la recreativa no duras ni dos minutos, en que en *Ace Combat* puedes hacer lo que quieras y en una recreativa siempre pasa más o menos lo mismo. En que en *Ace Combat* hay un montón de aviones que elegir, comprar y vender, y en una recreativa juegas con el que hay y ya está. En que... Bueno, te haces una idea, ¿no? Pues eso es *Eagle One: Harrier Attack,* un arcade de aviones.
En realidad, técnicamente es un arcade basado casi exclusivamente en el Harrier, el único avión capaz de sostenerse en el aire sin avanzar, como un helicóptero, e incluso avanzar en vertical o hacia atrás. Esto se debe a sus turbinas, que son móviles. Éstas son capaces de girar sobre sí mismas, como las del Havoc de *G-Police 2,* enfocando los chorros de aire hacia abajo para sostenerse en el aire independientemente de las alas. Algo mucho más fácil de entender cuando ves el avión en acción que por escrito, está claro...

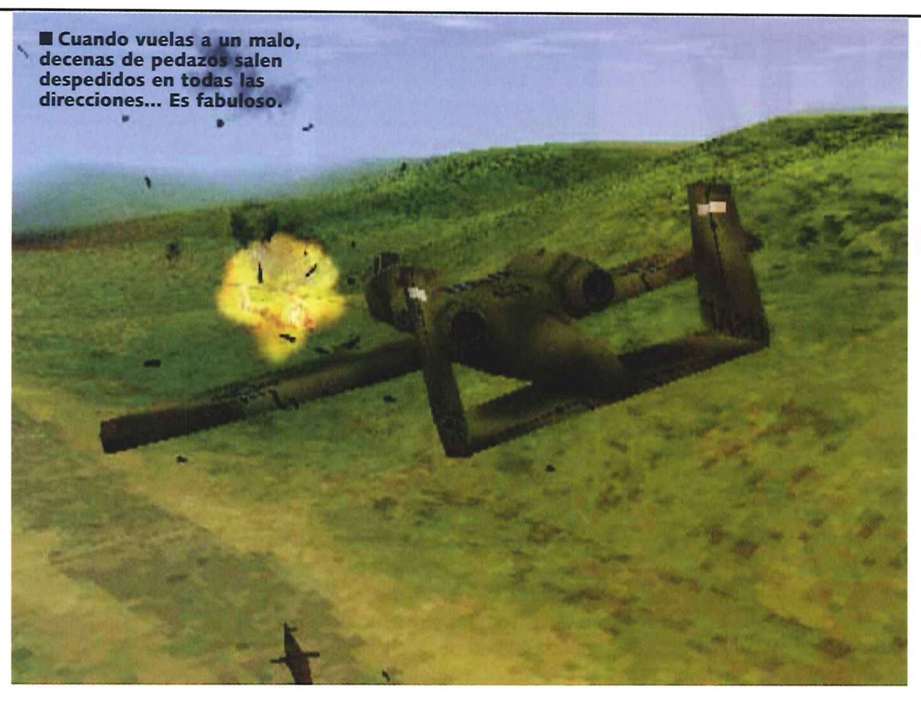
El caso es que el Harrier es el protagonista indiscutible de este juego, y eso se nota. El sistema de control cuenta con dos modos: el Jet Mode y el Hover Mode. En Jet Mode, el Harrier avanza hacia delante como un avión normal, y puedes acelerar o frenar para controlar la velocidad, manejar el rotor de cola para girar más cerrado o cambiar de trayectoria sin necesidad de inclinación, etc. En cambio, cuando activas el Hover Mode, el avión hace girar los propulsores y se mantiene quieto en el aire. Así, si pulsas el acelerador con el que aumentabas de velocidad en el Jet Mode, lo que ahora hará el avión será ascender verticalmente; si «frenas», descenderá —para aterrizar en portaaviones o helipuertos, por ejemplo—; si inclinas el morro hacia delante y aceleras, el avión avanzará lentamente como lo haría un helicóptero; y si haces lo propio subiendo el morro, el aparato retrocederá. Un avión-helicóptero, vaya. Como el que pilotaba el inefable Arnold en *Mentiras arriesgadas,* ¿recuerdas?

Gracias a la versatilidad de su control, *Eagle One* te permite realizar maniobras que jamás antes se te habrían ocurrido jugando a *Ace Combat*. Puedes acercarte lentamente a un nido de helicópteros Havoc y, sin moverte ni un milímetro, volarlos desde lejos con misiles rastreadores. La sensación de estar parado en el aire, flotando, mientras apuntas y tiras pepinos de TNT, es fabulosa.

Pero no te hagas ilusiones, que no siempre podrás quedarte quietecito para apuntar con tranquilidad a los malos: el juego es condenadamente difícil, y ya en el segundo nivel te costará más que mucho seguir durante más de dos

■ Si te acercas al suelo en Hover Mode, el tren de aterrizaje de tu Harrier se desplegará para tomar tierra. Genial.





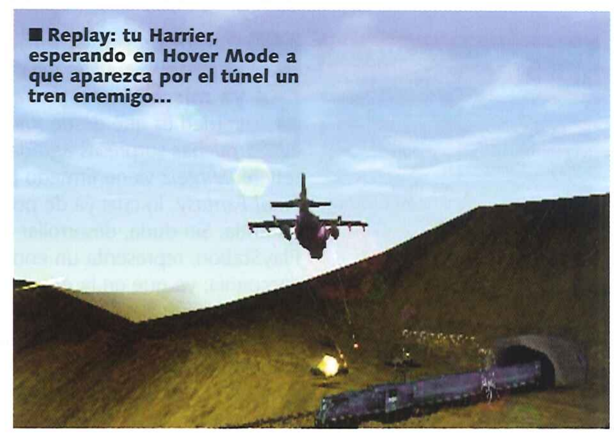
■ Cuando vuelas a un malo, decenas de pedazos salen despedidos en todas las direcciones... Es fabuloso.



■ ¡Vaya, qué mareo...!

## Ficha técnica

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Simis/Glass Ghost**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Febrero**
- Jugadores: **1-2**



■ Replay: tu Harrier, esperando en Hover Mode a que aparezca por el túnel un tren enemigo...

o tres minutos. Cazas armados hasta los dientes con una IA sobrecogedora; helicópteros, cañones de tierra, camiones, tanques, tanquetas, barcos, destructores, portaaviones, submarinos... ¡todos a por ti!

El juego está ambientado en las cinco islas Hawaii, y hay cinco misiones por isla, con diferentes condiciones climáticas y horas del día. Las misiones nocturnas son nuestras preferidas, porque todo se ve mediante rayos infrarrojos, como con el rifle de francotirador nocturno de *Syphon Filter.*

Un total de 25 misiones alucinantes —en algunas de ellas pilotarás otros aparatos, como helicópteros, cazas, bombarderos— con objetivos de lo más variados: desde aterrizajes de emergencia en un volcán para rescatar a unos científicos que se han estrellado, hasta la destrucción de los barcos escolta de un submarino enemigo. ¡Y no hemos dicho nada del surtido de armas! ¡Tendrás que verlas para creértelo! Torpedos aire-agua que avanzan hacia el mar casi en picado y siguen el objetivo por la superficie; misiles Tomahawk para las instalaciones en tierra; misiles aire-aire para los cazas; ráfagas de cohetes para tanques o para dejar falsos rastros de calor cuando te persigue un misil rastreador... Este juego parece no tener límites.

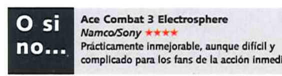
¿Es mejor que *Ace Combat 3,* su competencia más directa? Bueno, en algunos aspectos... El principal problema de *Eagle One* es que es excesivamente difícil. Ya en el segundo nivel te quedarás atascado sin saber por qué los malos siempre ganan. Cuando descubras lo que tienes que hacer, pasarás al siguiente con una sonrisa en la cara y te darás cuenta de que te enfrentas a algo mucho peor. El uso del mapa no es tan cómodo como el de los *Ace Combat,* y eso se convertirá en un problema realmente serio después de las primeras cinco misiones; los gráficos son fabulosos, pero no alcanzan el nivel de perfección de *Ace Combat 3*...

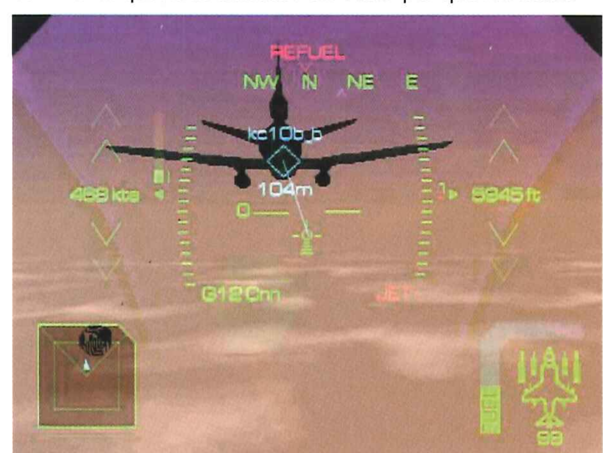
Aterrizar tampoco es moco de pavo en *Eagle One*: tienes que activar el Hover Mode para descender poco a poco verticalmente, y la cámara se aleja para que observes sin problemas lo que te rodea justo antes de alcanzar el suelo. Lo malo es que, como la cámara se aleja, no estás muy seguro de si estás descendiendo a la velocidad adecuada o demasiado rápido, y a veces el avión se estrella y explota. Cuando tienes que aterrizar con prisa para rescatar a alguien y salir pitando, te ves obligado a realizar maniobras de alto riesgo y eso puede suponer un grave accidente. O puede que, para asegurarte de que no te estrellas, lo hagas tan despacio que les dé tiempo a los malos de freírte a tiros. Cosas de la guerra...

En armas sí que *Eagle One* es muy superior a *Ace Combat 3.* Si bien es cierto que el juego de Namco es más vistoso, y que sus estelas de humo son inigualables, las explosiones en *Eagle One* son magníficas y constantes. Hay niveles con tantos malos, tiros, misiles, estelas de humo y explosiones, que casi no puedes ver el suelo siquiera. Eso nunca sucedería en *Ace Combat 3,* tan sobrio y tan amplio.

Otra cosa que *EO* tiene y *AC3* no es el modo para dos jugadores. Dos modos para dos jugadores, en realidad: un uno contra uno y un modo aventura cooperativo como el de un jugador. Una auténtica maravilla.

*Eagle One* es un arcade puro y duro, magnífico, pero diferente; *Ace Combat 3* es un simulador con toques de arcade, pero más profundo, serio, complejo y largo. Son como el *RRT4* y el *GT* de los aviones. Dos polos opuestos y, tan buenos, que hasta que no tengas los dos no podrás dormir tranquilo. ★★★★





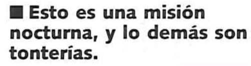

■ Vaya, toca repostar en el aire: acércate a la manguera que cuelga de ese avión y mantente en el rumbo mientras se llena tu tanque de combustible.



■ ¿Una vuelta en helicóptero? Funcionan igual que tu Hover Mode.



■ Las persecuciones de aviones en el aire son mejores que las de *Ace Combat 3*, en serio.



■ Esto es una misión nocturna, y lo demás son tonterías.

| **O si no...** | **Ace Combat 3 Electrosphere**<br>*Namco/Sony* ★★★★<br>Prácticamente inmejorable, aunque difícil y complicado para los fans de la acción inmediata. | **Ace Combat 2**<br>*Namco/Sony* ★★★<br>Comparado con la tercera parte, ahora nos parece incluso feo... Pero aun así es uno de los grandes títulos de la gris, un clásico. |
|---|---|---|

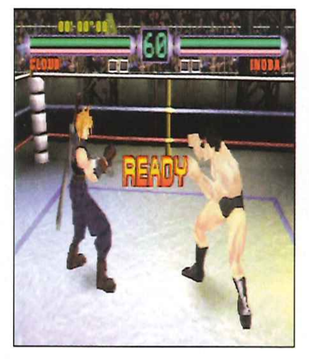
## Ficha Técnica

- Editor: **Konami**
- Desarrollador: **Konami**
- Precio: **3.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Extras: **tarjeta de memoria, Dual-shock compatible**

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Buena jugabilidad<br>■ Modos de juego originales y variados<br>■ Curva de aprendizaje adecuada | **Cruz**<br>■ Ya hay juegos con un nivel técnico muy superior<br>■ Modo aventura tecnológicamente sencillo |

# EHRGEIZ

## ERREPEJEA TU *BEAT'EM UP*




**Estábamos padeciendo una pequeña sequía en el género de los beat'em up, pero a partir de ya mismo vas a ponerte las botas.** La verdad es que desde *Rival School* la PSX no había dado muchas sorpresas agradables en lo que a beaters se refiere. *Ehrgeiz* viene firmado por Squaresoft, los padres de *Final Fantasy*, lo cual ya de por sí representa una sólida garantía. Sin duda, desarrollar un *beat 'em up* para PlayStation, representa un enorme reto para cualquier compañía, ya que en la gris de Sony el listón ha estado muy alto casi desde el principio. El recuerdo de *Tekken 3* suele pesar como una losa. Afortunadamente para todos, los señores de Square han recogido el guante y nos ofrecen este producto equilibrado y de gran calidad.

Como es lógico, se ha intentado dotar al juego de unas características un tanto distintas de los precedentes. Junto a los ya clásicos arcade y versus, se han incluido modos de propina: uno de mini juegos, que representa un papel similar al de los complementarios Voley y Battle de Tekken 3, y otro de aventura gráfica, original y con grandes pretensiones. En él, un par de personajes del *beat 'em up* se lanzan a una aventura en busca del elixir de la inmortalidad, evolucionando en espacios 3D, con recogida de ítems y lucha a tiempo real incluida. Es de los más inspirados y sorprendentes modos extra que hemos visto en un *beat'em up*.

Pero vayamos a los modos principales, los que dan a *Ehrgeiz* su razón de ser. Lo primera que notarás es que la sensación de tridimensionalidad es más marcada que de costumbre. Parece que los luchadores posean mas libertad de movimientos en relación al escenario que les rodea. En cuanto a la animación de estos personajes, toma el matiz exagerado y velocísimo que ya vimos en *Rival Schools*, pero con una forma de animar los golpes más parecida (en calidad) a la de *Tekken*, con la cámara situado en el lugar óptimo para seguir la evolución del combate. Los gráficos son efectivos y sin errores, consumiendo al máximo las prestaciones que ofrece la Play en cuanto a frames y movimiento de texturas. Los personajes iniciales son 11, y poseen el valor añadido de que ya serán tus viejos conocidos si has jugado a *FFVII*.

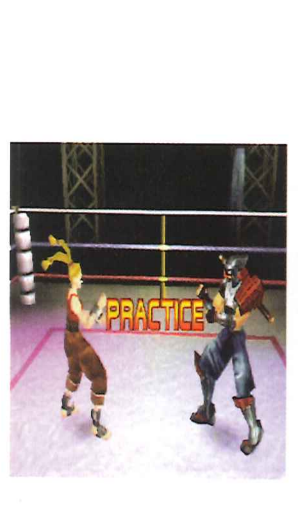
Música machacona, efectos de sonido y golpes que duelen al oírlos, traducción al castellano y 5 idiomas más... Toda una lección para otros de los que casi preferimos no hablar. El sistema de control, difiere también de los precedentes en algunos aspectos. Cada función tiene su propia tecla y la combinación de ellas no cobra un importancia tan vital, haciendo el aprendizaje más sencillo y la diversión más accesible. En cuanto a la durabilidad, sobrepasa sobradamente la de la media. El control y manejo de cada uno de los personajes te llevará su tiempo y colmará tus expectativas desde el principio.

*Ehrgeiz* no es tan brillante como *Tekken 3*, pero posee un altísimo nivel técnico y de jugabilidad y aporta originales innovaciones al género, aprovechando con brillantez las prestaciones de la Play. ★★★★




**Tekken 3**
*Sony* ★★★★★
La serie Tekken siempre ha sido un valor seguro. Y si además los gráficos son tan buenos como en este número 3, poco más se puede pedir.

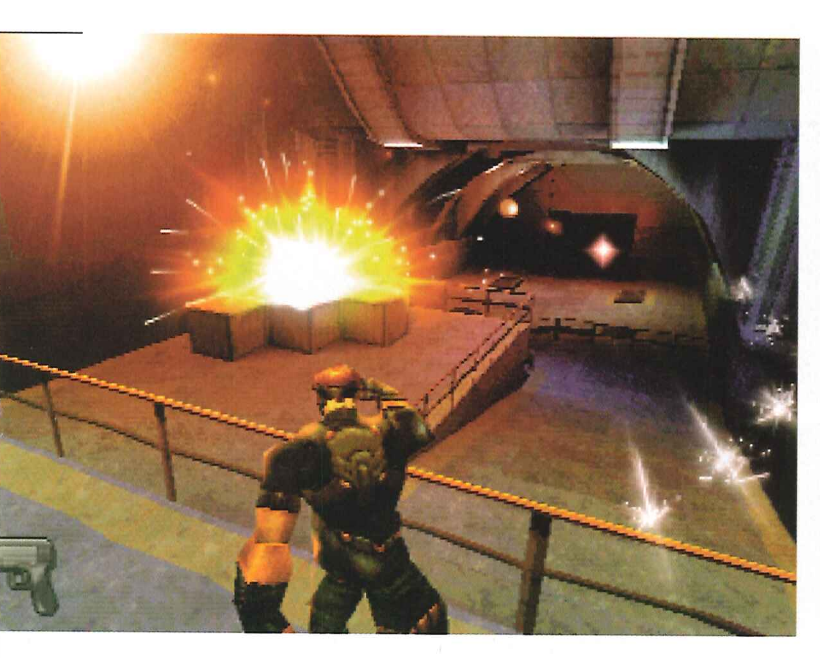
**Final Fantasy VIII**
*Sony* ★★★★★
O sea, que lo tuyo es el rol y no los beat'em up. Pues haber empezado por ahí. Olvídate de Ehrgeiz y no te pierdas ningún capítulo de la saga FF.











**Ficha técnica**

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Core Design**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2.**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Extras: **Tarjeta de memoria, Dual Shock compatible, analógico.**

# FIGHTING FORCE 2

## MOLESTA RELIQUIA

**¿Por qué dirías tú que desaparecieron los *scrolling beat'em up* de los ochenta? Justo: selección natural, el pez gordo se come al chico y las especies poco evolucionadas dejan paso a otras... pues, eso, mejores. Pero Core ha intentado hacer girar en sentido contrario la rueda de la evolución. ¿Por algún motivo en especial?, nos preguntamos.**

Juegas como un agente secreto de no se sabe qué. Has sido contratado por alguien para colarte en las bases enemigas y armar un buen lío. Allá vamos.

*Fighting Force 2* hace aguas por todas partes. Para empezar, los enemigos son tontos del culo. Parece que no se enteran de lo que pasa delante de sus propias narices. Puedes disparar a alguno a cierta distancia y va a levantarse pasando de todo y seguirá a lo suyo, como si lloviera. Y si acabas con él definitivamente, el compañero que se encuentre a su lado ni se inmutará. ¡Ah!, y además, los enemigos hacen cola y aguardan pacientemente para atacarte. ¿Por qué no descienden en masa? Si los soldados aliados de la Segunda Guerra Mundial hubieran sido de este calibre, ahora todos saludaríamos con el brazo en alto y hablaríamos alemán.

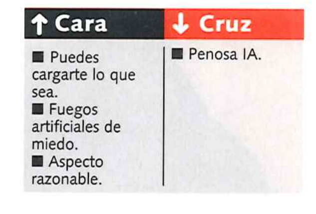
Segundo, debes esperarte a que el enemigo se levante del suelo y recupere el equilibrio para volver a atacarle. Si le disparas cuando está tumbado, no ocurre nada de nada. Aunque los juegos retro tienen un grupo de fieles seguidores, en este caso va a ser imposible. Parece un juego SNES, y de los peores.

Tercero y lo más importante, el diseño de niveles es pura alucinación, pero no de la buena. Dejando de lado el hecho que todo se ve muy aburrido y poco inspirado, el juego a menudo te transporta por caminos inútiles para ser informado de que la misión ha cambiado y debes ir en la otra dirección. Fantástico. Desesperante sería la palabra exacta. De tanto en tanto, te preguntarás por qué te molestas. Es difícil encontrar aspectos que valgan la pena en un juego que no es capaz ni de cumplir los requisitos más elementales.

Pero el caso es que algunas de las armas son impresionantes y a veces llegas a sentirte satisfecho acribillando a balazos a algún tipo con una supermetralleta. Aunque los controles son tan confusos que para no pelearte con la máquina para seleccionar un arma vas a preferir pasar de todo. La parte interesante del juego es que, si lo deseas, puedes destruir el entorno cargándote cosas. Se convierte en una distracción bastante interesante y una oportunidad de canalizar tus frustraciones.

**LOS ENEMIGOS COGEN NÚMERO Y ESPERAN PACIENTEMENTE A QUE LOS DESPACHES DE UNO EN UNO. COMO EN LA COLA DE LA CARNICERÍA.**

¿Éste es el tipo de juego que se van a alegrar de tener en su colección, al lado del *Metal Gear Solid,* los amantes de la PlayStation? De ninguna manera. Mientras que los jugadores poco exigentes van a considerar que *Fighting Force 2* es una opción decente, los más perspicaces usuarios de la PSX tienen muy claro en qué juego de Core vale la pena gastarse el dinero: *Tomb Raider: The Last Revelation.* ★★



| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Puedes cargarte lo que sea. ■ Fuegos artificiales de miedo. ■ Aspecto razonable. | ■ Penosa IA. |



**O si no...**

**Syphon Filter**
*Sony* ★★★★
Acción en tercera persona en el mundo del espionaje, muy bien logrado.

**Metal Gear Solid**
*Konami* ★★★★★
Vas a disfrutar de cada minuto de este juego épico.





■ **Si te ataca, aplástalo, si no, aplástalo también.**

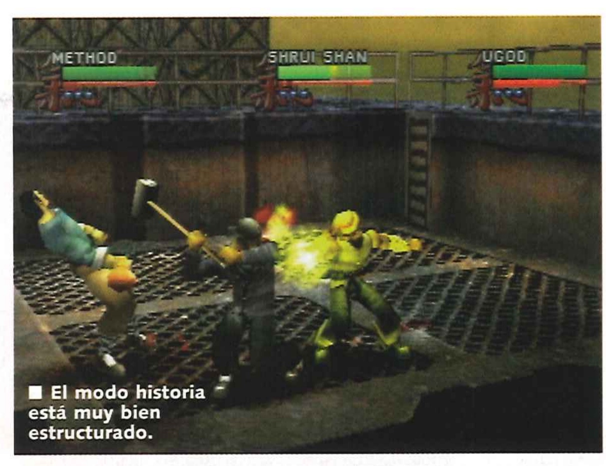
■ **Alguna de las armas no está mal, y eso ya es algo.**












■ El modo historia está muy bien estructurado.



■ Armados y peligrosos. Rap de alto riesgo.









■ Intenta conservar la cabeza fría mientras tus enemigos van perdiendo la suya.

**Ficha Técnica**

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Paradox**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **tarjeta de memoria multi tap**

# WU-TANG: TASTE THE PAIN

## EL RAP DE LOS CUCHILLOS LARGOS

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Temas exclusivos de Wu-Tang<br>■ Violencia y gore<br>■ Rap y artes marciales | **Cruz**<br>■ Gráficos de subsistencia<br>■ Nada de estrategia<br>■ No hay botón de salto |

■ Masta Killa con navaja de barbero.

**No dejes que el poder de la licencia Wu-Tang te ciegue. Incluso los fans más acérerimos del hip-hop van a encontrar decepcionante este beat'em up con toques gore. Antes de que pierdas el mundo de vista, recuerda que este juego es un refrito apenas encubierto del infame Thrill Kill, un subproducto que no merecía ver la luz. Si al menos Wu-Tang aportase algo de diversión... Pero le pasa lo que a muchos otros juegos con licencia: debajo de la etiqueta no hay casi nada que merezca la pena.**

Ellos se creen más famosos que Jesucristo. Y puede que lo sean, aunque sólo en Estados Unidos. Porque por estos pagos la posibilidad de jugar en el papel de Ol' Dirty Bastard o cualquier otro miembro del clan sólo emociona a una minoría. Aun así, un juego sobre una banda de raperos con actitud inspirado en las películas de Bruce Lee, la mitología de las artes marciales y *Thrill Kill* (ese *beat'em up* cuyo movimiento estrella era el orgasmo de una de las luchadoras) parece lo bastante excéntrico como para merecer al menos un poco de curiosidad.

El modo historia está particularmente bien pensado. Su hilo conductor es la denominada leyenda Wu-Tang de las 36 habitaciones. Para acceder a cada una de ellas tienes que realizar una tarea, por ejemplo aprender un movimiento especial o alguno de los complejos y sofisticados combos. Completa 35 y habrás accedido a montones de estancias secretas, armas y disfraces antes de ganarte el derecho a pelear contra el jefe final, el terrible Mong Zu.

¿Suena bien, verdad? Pero es pura fachada. Estamos hablando de un *beat'em up*, y en éste falla lo esencial: el sistema de lucha. *Tekken* es infinitamente superior en casi todos los aspectos. Aquí no hay estrategia ni nada que se le parezca, todo se reduce a ejecutar golpe tras golpe lo más rápido posible hasta que uno de los dos rivales acaba en el suelo. Y lo que es peor, ni siquiera puedes ponerte a salvo cuando estás recibiendo una buena tunda porque no existe botón de salto.

■ No subestimes el poder del break dance.

Por no tener, *Wu-Tang* no tiene ni buen aspecto. Las estética serie B está llevada al extremo, hasta el punto que el juego resulta feo y gráficamente pobre. La banda sonora es superior a la de la inmensa mayoría de los juegos que se editan, pero tampoco acaba de estar a la altura de lo que esperábamos de Wu-Tang. Incluso las tres canciones exclusivas acaban pareciendo simples parodias de lo que el Clan es capaz de hacer.

Y ese es el principal problema. Se supone que Wu-Tang es sinónimo de actitud, un grupo a cara descubierta y sin concesiones. Pero este subproducto más bien da a entender que han aceptado la lógica del todo por la pasta y no les importa arrastrar su nombre por las cloacas. ★★

**O si no...**



**Tekken 3**
*Namco* ★★★★★
Exuberancia gráfica, subjuegos, personajes ocultos, bonus...

**Soul Blade**
*Namco* ★★★★★
El prodigioso nivel de su secuela para Dreamcast (Soul Calibur) no debe hacernos olvidar que este beater fue y sigue siendo todo un acontecimiento.

# TOY STORY 2

## HASTA EL INFINITO... ¡Y MÁS ALLÁ!



**Ficha Técnica**

- Editor: **Disney/Proein**
- Desarrollador: **Traveler´s Tales/Activision**
- Precio: **No disponible**
- Disponible: **Febrero**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Tarjeta de memoria, Compatible con Dual Shock y Analógico**



**■ Todo empieza en la habitación de Andy...**



**■ La batalla contra la avioneta es genial.**



**■ Acaba con tus enemigos o ellos acabarán contigo.**



**■ En el juego aparecen enemigos que no existen en la película.**

### Buzz Lightyear llega en misión de rescate

**Vaya, hombre: se repite la historia de *Tarzan*. Coincidiendo con la llegada a la pantalla grande de *Toy Story 2*, Disney aprovecha para lanzar también el juego. Pero un momento... ¡Anda, si es un buen juego! ¡Mucho mejor que *Tarzan*! ¡Y además en 3D!**

Hasta ahora, la conjunción de las palabras «Disney», «juego», «calidad» y «tridimensionalidad» era pura ciencia-ficción. Los intentos más cercanos de un producto con estas características habían sido *Bichos* y *Tarzan*, pero ninguno de ellos alcanzó el nivel que deberían. *Bichos* era precioso y en alta resolución, con gráficos en 3D, suave, variado..., pero injugable. *Tarzan,* un juego con gráficos en 3D y acción en 2D, bueno pero cortísimo y con un par de niveles auténticamente tridimensionales que funcionaban de pena.

Parece que, por fin, Disney ha aprendido a conjugar todos los elementos que había usado bien por separado hasta ahora: *TS2* cuenta con una licencia genial, gráficos preciosos con libertad de movimiento, es más largo que los anteriores títulos Disney —aunque no lo suficiente, lástima—, es jugable —aunque no tanto como nos habría gustado, otra vez lástima—, funciona bastante bien —lástima una vez más, por los dos defectos graves que mencionamos más adelante— y es simpático, variado, original...

*Toy Story 2* llegará a las tiendas al mismo tiempo que la película en la que se basa. Algunos de los escenarios del juego están basados en los que aparecen en la película, aunque muchos otros —al igual que los enemigos, ítems y puzzles— se han creado exclusivamente para el juego, que también saldrá para PC.

Vuelven los protagonistas de la primera película y los nuevos muñecos que aparecen en la segunda. En *Toy Story 2,* Buzz Lightyear tiene que rescatar a su amigo Woody, que ha sido secuestrado por un coleccionista de juguetes. En la peli, algunos de sus amigos le acompañan, pero en el juego no. Aquí controlas a Buzz, y el resto de los personajes simplemente te dan información, te proponen subjuegos, etc. Quince niveles en total, en los que deberás ir resolviendo toda suerte de objetivos.

Gráficamente, *TS2* es más que aceptable: escenarios diversos y detallados, lugares preciosos, animación suave... Sin embargo, hay un par de problemas bastante serios. El más notable es la cámara, que funciona considerablemente mal. Los saltos son difíciles de calcular, no ves venir a los malos, a veces dejas de ver a tu personaje... Puede llegar a ser terrible. El otro problema grave de los gráficos es el *pop-up* de los enemigos, que aparecen de la nada a poca distancia, atacándote antes de que te dé tiempo a reaccionar.

En cuanto a la durabilidad, es del todo insuficiente. Los niveles son muy grandes, sí, con un montón de objetivos, subjuegos y demás, pero... ¡son condenadamente fáciles! Tu personaje cuenta con un sistema de apuntado automático con el que resulta inútil recurrir a la cámara en primera persona para apuntar y disparar. Los puzzles son demasiado sencillos, algunos ítems son difíciles de alcanzar, pero los necesarios para seguir avanzando en el juego están al alcance de la mano... Si tienes experiencia en juegos de plataformas, te pasarás *Toy Story 2* de tirón en uno o dos días.

El mejor juego de Disney con diferencia; pero aun así, no llega a hacer sombra a los grandes del género: *Spyro, 40 Winks, MediEvil, Crash..., Tomb Raider...* Por muy jovenzuelo que seas, lo encontrarás excesivamente fácil. ¡Si hasta aparece una flecha sobre los elementos del escenario que puedes empujar! Intolerable. Lo mejor de Disney, pero... de Disney. ★★★

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Divertido, adictivo, simpático y precioso<br>■ Escenarios enormes<br>■ Diversidad de objetivos | **Cruz**<br>■ Una cámara insoportable<br>■ Excesivamente fácil, por lo que se hace corto<br>■ Aparición súbita de enemigos a poca distancia |

**O si no...**

**40 Winks**
*GT Interactive* ★★★★
Más complejo, largo, divertido, bonito... Más juego.

**SPYRO**
*Sony* ★★★★
Más complejo, largo, divertido, bonito... ¿Lo pillas?



**■ Los amigos de Buzz, en la peli.**



■ Uno contra uno: diversión instantánea.



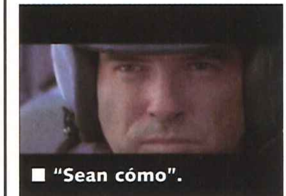
■ ¿Más de lo mismo? No, lo mismo. Sin más.



## NBA LIVE 2000

■ Editor: **EA**
■ Desarrollador: **EA Sports**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2**
■ Extras: **tarjeta de memoria, Dual shock compatible**

■ Se han editado juegos de baloncesto desde la época de la atari VCS, y es fácil ver porqué. Ganar un partido por 187 a 186 siempre es entretenido, y todo lo que necesitas sabes es con qué botón se salta, con cuál se corre y con cuál se defiende.
Por supuesto, EA quiere que pienses que *NBA 2000* no sólo ofrece eso, sino mucho más. Por eso nos abruman con un repertorio de tácticas, estadística y licencias, algo que debe hacer mucha ilusión en Estados unidos pero que para nosotros es menos importante que la acción y los excelentes gráficos. EA Sports tiene tendencia a abrirse de piernas para demostrar de qué es capaz, pero a veces su exhibicionismo produce juegos tan conseguidos como éste.
La veloz intensidad del juego está muy bien reproducida, mucho mejor que en simuladores deportivos tan completos como *Madden NFL* pero tal vez no tan inmediatos y divertidos. Nunca te aburrirás de ver repeticiones de los mates, y la naturaleza del juego permite que incluso dos novatos puedan pasárselo bomba intercambiando canastas durante horas.
Modos extra como el uno contra uno que te enfrenta a Michael Jordan o el concurso de triples te permiten echar una partidita rápida antes de que los amigos pasen a buscarte. Una opción estupenda es el modo "clásicos del baloncesto", que te permite enfrentar a, por ejemplo, los Bulls de Jordan y Pippen contra los Celtic de Larry Bird y Robert Parish o los Lakers de Magic y Jabbar. Puedes enfrentarlos entre sí a lo largo de una temporada entera y así descubrir de una vez por todas cuál ha sido el mejor equipo de la historia. Si el que el baloncesto te interesa hasta ese punto.
Y ése es el problema, a menos que el baloncesto sea tu deporte de cabecera, *NBA LIVE* sólo te parecerá un buen simulador, rápido y bonito, con el que echar unas risas. Además, como apenas hay diferencias entre el *NBA LIVE* del 99 y el 2000, si tenías el anterior casi puedes ahorrarte comprar éste. ★★★

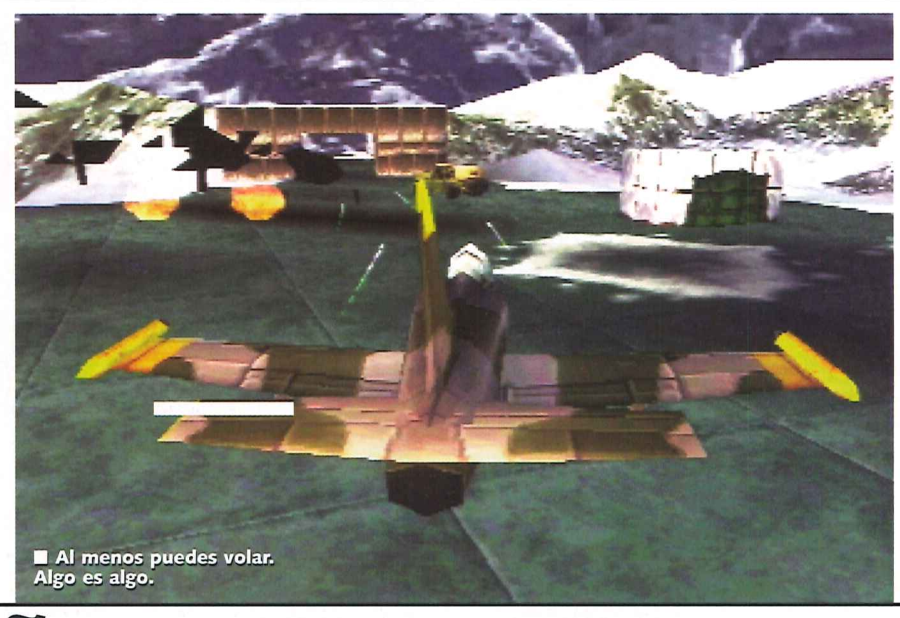


■ "Sean cómo".



**Ficha Técnica**

■ Editor: **EA**
■ Desarrollador: **Black Ops**
■ Precio: **7.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1**
■ Extras: **tarjeta de memoria, compatible con Dual shock.**



■ Al menos puedes volar. Algo es algo.

# EL MAÑANA NUNCA MUERE

## BOND NO DA EN EL BLANCO









■ A este distancia no le acertarías ni un diplodocus dormido.



■ Convéncete: sólo hay un GoldenEye.

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Acción variada.<br>■ Eres James Bond.<br>■ Y vas armado. | **Cruz**<br>■ No es *GoldenEye*.<br>■ Es un juego mediocre.<br>■ Y consciente de serlo. |

**Los juegos basados en películas suelen desarrollarse con prisas para que coincidan con los estrenos. Este aparece ahora, dos años después de que se estrenase la película de Bond en que se inspira, así que era de esperar un juego bien acabado y a la altura de las circunstancias. Pero...**

Black Ops llevaba ya algún tiempo trabajando en un juego muy ambicioso, una especie de resumen de las aventuras de James Bond, cuando el éxito de *GoldenEye* en la N64 demostró que los títulos basados en una sola de las películas podían funcionar estupendamente. Y así nació *El mañana nunca muere*, un tiroteo en tercera persona y doce niveles que sigue fielmente el argumento de la película del mismo título. Tu misión es evitar que el malvado editor Elliot Carver desencadene la tercera guerra mundial.
Tiene un par de niveles introductorios en los que Bond se infiltra en un mercado de armas que luego destruye desde un jet de combate. Luego vienen los títulos de crédito, con Sheryl Crow cantando un tema de alto voltaje y los nombres de los programadores en la pantalla. No hace falta ir mucho más allá. Los dos niveles introductorios son un resumen más que suficientes de lo bueno y lo malo de este juego. Armas con buena pinta y golosos objetivos son estropeados por un sospechoso sistema de disparos y una acción renqueante. Si no fuese porque ya existe Medal of Honor podíamos atribuir estos defectos a lo problemático que es desarrollar un buen shoot'em up para PlayStation. Pero *Medal of Honor* existe, y si otros han sido capaces de hacerlo, ¿por qué no Black Ops?
Como *shoot'em up*, *El mañana nunca muere* es un fracaso. No hay forma de hacer un triste blanco desde lejos. Pero como juego de acción en el que se puede esquiar, correr y conducir no está del todo mal. Los escenarios montañosos inspirados en *La espía que me amó* nos recuerdan que este juego era parte de una idea más ambiciosa que quizá nunca verá la luz. Se han conformado con esto, y esto es más bien poco.
Incluso aceptando las limitaciones de la PlayStation en comparación con la N64, *El mañana nunca muere* parece una broma de mal gusto si lo comparamos con *GoldenEye*. Aquí no valen las excusas: hay poca imaginación, pobres soluciones técnicas y un sistema de juego casi deficiente. Si quieres un consejo, ve a ver la próxima película de Bond. Si cuando vuelvas del cine tienes ganas de una experiencia interactiva, juega a *Metal Gear Solid* o a *Syphon Filter*. ★★





**Metal Gear Solid**
*Konami* ★★★★★
Sobre este juego ya está todo dicho. Superior.

**Medal of Honor**
*EA* ★★★★★
Nuestra sorpresa agradable del mes pesada. Esto sí es un shoot'em up. Rechace imitaciones.




■ Si consigues orientarte en este berenjenal de teclas, tú –si, tú- vas a comerte el mundo.

# MUSIC 2000

## MÚSICA PARA LAS MASAS.

**Ficha Técnica**
- Editor: **Proein/Codemasters**
- Desarrollador: **Jester interactive**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **7.995 pesetas**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **tarjeta de memoria, ratón**

**Que quede claro que esto no es exactamente un juego. Es una poderosa herramienta interactiva que te permitirá crear y producir tu propia música de baile. Puede que "Hey Boy, hey girl", el último megahit de los Chemichal Brothers, halla costado una fortuna, pero créenos si te decimos que podría haberse hecho con una Play y una copia de Music 2000.**

Esa es la apuesta de Codemasters: techno para las masas. Un producto asequible, fácil de utilizar y que puede dar de sí todo lo que tu creatividad permita. Es una puesta al día de *Music*, uno de los éxitos sorpresa del 98. Aquél era un juguete resultón y con muchas más posibilidades de lo que parecía a primera vista, pero *Music 2000* es ya mucho más que eso. Un verdadero estudio musical en miniatura.

El pack incluye un maravilloso sampler que te permite tomar fragmentos de sonido de cualquier CD y secuenciarlos en una pista. Puedes samplear entre diez y cuarenta segundos de sonido, dependiendo del tipo de sampleado que utilices, y la calidad es siempre soberbia.

Pero no nos precipitemos. Si crear tus propios sonidos te parece excesivamente difícil, al menos al principio, puedes recurrir al archivo de samplers que también ofrece *Music 2000*. Se trata de que expplores por ti mismo esta completa biblioteca sonora. Incluye sonidos muy utilizables (como loops de batería o líneas de bajo) y otros un poco más sospechosos, en especial las no siempre afinadas guitarras y los riffs de piano. Usar el secuenciador no es del todo fácil al principio. A los jugadores que nunca se han enfrentado a programas como *Cubase* puede parecerles bastante confuso, pero en unas cuantas horas ya serán capaces de hacer algo parecido a una canción.

En cuanto hallas completado una pista, puedes utilizar una amplia selección de imágenes y formas para crear tu propio vídeo o seleccionar el autogenerador y dejar que sea la máquina quien lo haga. Si haces lo segundo, verás aparecer una sucesión casi hipnóticas de coloristas imágenes que parecen bailar al son de tu música siguiendo unas pautas incomprensibles. Esta opción es un juguete estupendo, especialmente si consideramos que puedes utilizarlo con tu colección de cedés.

Otra opción interesante es la llamada "Music Jam", que permite a un máximo de cuatro jugadores cargar una selección de loops y sonidos diversos para hacer una sesión colectiva de música en directo. Por supuesto, estas sesiones pueden grabarse y reproducirse. Si te atreves. Es cuestión de ir probando, y la mayoría de las veces suena como una jaula de grillos. Pero de tanto en tanto consigues que suene algo coherente, con sus progresiones rítmicas, sus subidas y bajadas y sus cambios. Y esos raros momentos compensan de sobras las horas y horas que tendrás que pasarte pulsando botones sin acabar de entender del todo el cómo ni el por qué.

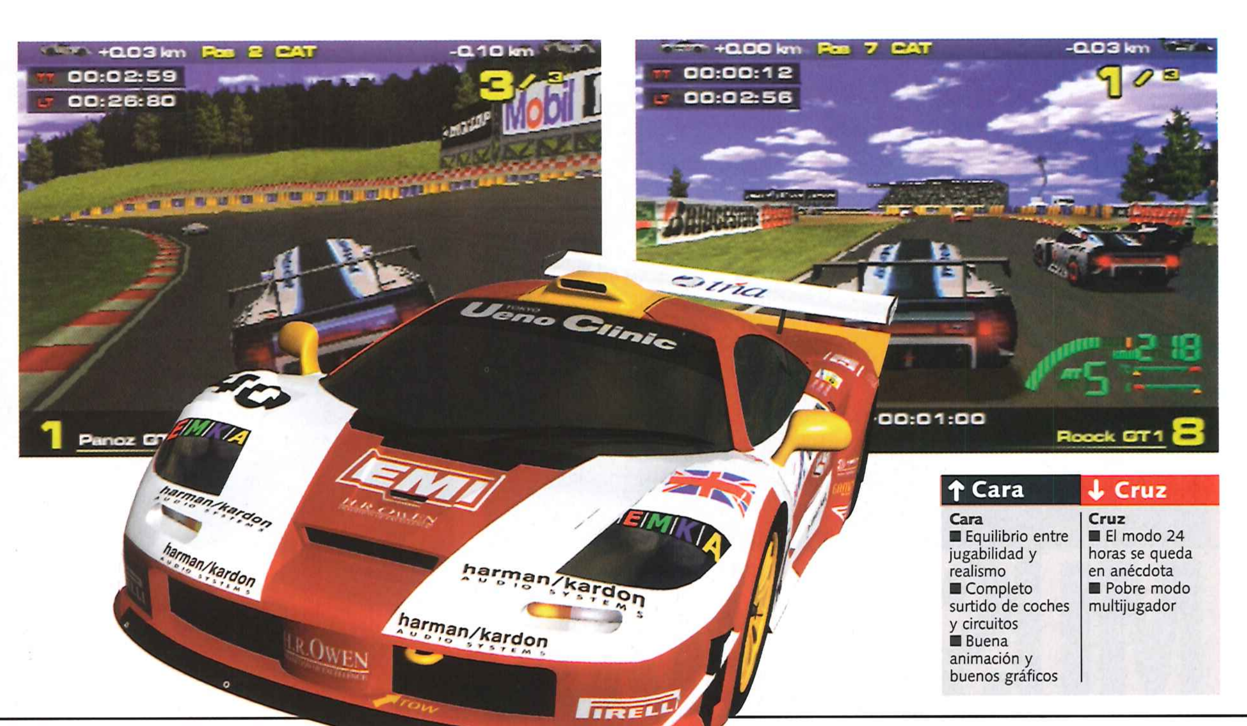
**NO ES UN JUEGO, PERO POCOS PRODUCTOS DE SOFTWARE SON TAN DIVERTIDOS Y ESTIMULANTES COMO ESTE.**

Music 2000 es una pequeña maravilla. No es un juego, pero sí una de las piezas de software más genuinamente divertidas que hemos tenido entre manos en mucho tiempo. Además, piensa que por el precio de un juego de Play (y no hace falta que te recordemos que no todos son buenos) estás comprando un secuenciador, un sampler, un generador de imágenes de vídeo y una mesa para sesiones de música en directo. Todo eso por la centésima parte de lo que te costaría un mini-estudio doméstico. Y sí, es verdad que puede resultar un poco confuso para los principiantes. Pero recuerda que con un poco de práctica tú –si, tú- puedes ser tan grande como los Chemichal Brothers. O casi. ★★★★★

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Extraordinaria relación calidad precio.<br>■ Grandes resultados.<br>■ Incluye temas de Leftfield. | **Cruz**<br>■ Interfaz compleja.<br>■ Difícil para principiantes. |

■ Aunque no te lo creas, grandes éxitos de los primeros 90 (como los de 2 Unlimited) se hicieron con equipos no muy diferentes a éste.



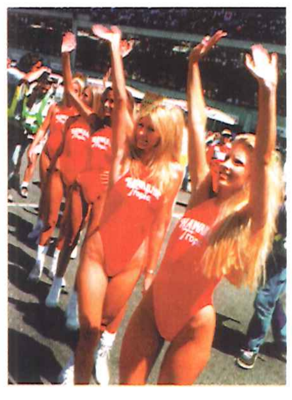
**↑ Cara**
Cara
- Equilibrio entre jugabilidad y realismo
- Completo surtido de coches y circuitos
- Buena animación y buenos gráficos

**↓ Cruz**
Cruz
- El modo 24 horas se queda en anécdota
- Pobre modo multijugador

**Ficha Técnica**
- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Rage**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores:
- Extras:

# LE MANS 24H.

## ¿QUE TIENES PENSADO HACER DURANTE EL DIA DE HOY?



**Los juegos de coches, ya sean simulación, arcade, o aventura, son un clásico de Playstation, ninguna otra plataforma llegó a encumbrar el género del mismo modo. Ahora ya solo queda por ver, quien osará ponerse al nivel de GT.**

La primera impresión que nos produce esta propuesta de Infogrames, es que nos hallamos ante un nuevo juego de simulación, que trata de reproducir de un modo creíble la sensación que produce estar al volante de un coche de resistencia, de esta mítica carrera. Pero después de dar el primer par de vueltas al circuito, te das cuenta de que estas más cerca de Colin Mcrae que de GT, o lo que es lo mismo mas cerca de un arcade que de un simulador.

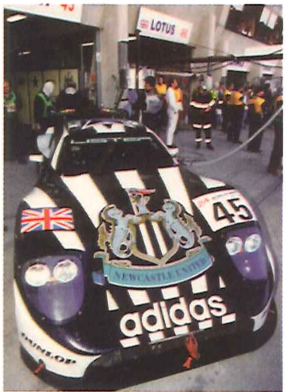
La interficie de le Mans 24h. sigue la formula ya conocida y resultona de los demás juegos de coches que ya han triunfado en el mercado. Una veriginosa intro nos traslada hasta las mismas entrañas de las carreras con pequeños y lujosos cortes de vídeo. Trás presionar un par de veces *Star,* vamos a lo que interesa y aparece ante nosotos el menú de posibilidades. Modos de lo más conocidos, arcade, campeonato, multijugador, y otro que ya no nos suena tanto, "las 24 horas de le mans", pues si señor, puedes disputar la carrera a tiempo real y pasarte 24 horas delante de la tele jugando una versión electrónica de la carrera, ¿de genios, o de locos?, pues la respuesta es relativa, pero nos inclinamos más a pensar que hay que estar un poco majareta o que la única otra alternativa en tu vida, sea ver infinitos programas de Concha Velasco.

La verdad es que si se tratara de un juego entre un millón, (en cuanto a calidad),la adicción nos llevaría probablemente a intentarlo, pero con Le Mans 24 h., no hay para tanto.

Desde luego, que tiene diversos elementos a la altura de un juego de primer nivel, en especial la conducción, sin llegar al la exagerada obsesión por reproducir el exacto (y exasperante) comportamiento de un coche; el comportamiento de los vehículos es controlable, lo que produce una instantanea y agradable sensación de que conduces y el coche hace lo que tu le pides, sin comportamientos extraños, que si bien son realistas a veces se antojan exagerados en un juego que lo que pretende es entretener. Esta jugabilidad biene acompañada de un sonido y efectos de primera calidad, muy conseguidos, y unos no tan afortunados comentarios en nuestro idioma que aunque divertidos en un principio, no tarda en hacerse pesados y repetidos.

La animación y los gráficos son buenos, así como la sensación de velocidad, el numero de vehículos, su reparto por categorías y la variedad de circuitos y modos de juego. Lamentablemente todas estas gracias, se pierden en el modo Multijugador, la auténtica cenicienta del juego; en este modo el número de frames y detalles caen en picado de un modo insultante y la única vista disponible es la de 1ª persona que se nos antoja bastante inconducible.

Le mans tiene buenos replays, buenas opciones de juego y una calidad en cuanto a velocidad y detalles encomiables, no es GT pero podría codearse a nivel de conducción con Colin Macrae o Ridge Racer four Type. Lástima que en el importantísimo modo multijugador no tenga nada que hacer con los clásicos. ★★★



■ **Ármate de paciencia y juega al modo 24 horas. Te ganarás nuestro respecto.**

**LA CÁMARA, SE MUEVE MEDIANTE EL CONTROL DE LA CPU, PERO SUS DESPLAZAMIENTOS SON MÁS SUAVES, SUTILES, CON LA NATURALIDAD CON QUE SE MOVERÍA UNA PERSONA AL DESPLAZARSE**

**O si no...**

**Gran Turismo**
*Sony* ★★★★
Explorar tus límites con un volante entre manos, rara vez ha sido tan divertido.

**Colin McRae**
*Proein* ★★★★★
Conducción relajada y versátil gracias a unos controles maravillosos.




■ Cada nivel de *Mighty Hits Special* es un juego diferente. Pero todos consisten en disparar, claro.



■ (Arriba) La secuencia introductoria tiene lugar en un *saloon* en el lejano Oeste. Buenísima.




■ Se acabó el tiempo. Quizás otro día... «No, no: continuar, continuar». Todos lo hemos hecho alguna vez, tranquilo.

**Ficha técnica**

- Editor: **Virgin**
- Desarrollador: **Altron**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

# MIGHTY HITS SPECIAL

## APUNTA, DISPARA Y CORRE

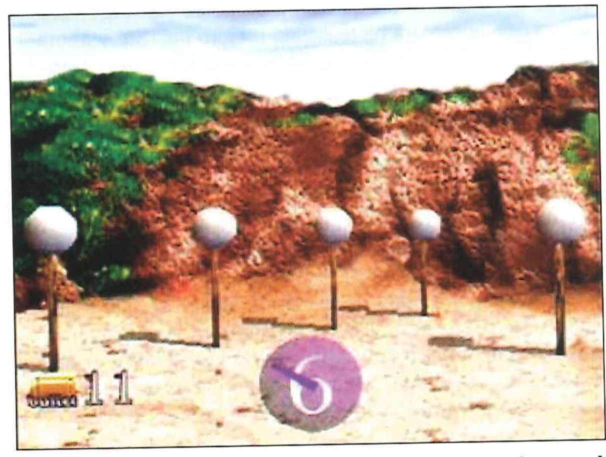
**Un juego de pistola, ya era hora. ¿Y qué si no es de Namco? ¿Y qué si no es demasiado original? ¿Y qué si no es como *Time Crisis*? ¿Y qué si hay demasiados «y qués»?**

Es cierto, es cierto: se parece más a *Point Blank* de lo que la casualidad permite. Muchos incluso lo tildarían de plagio descarado... Pero ¿y qué? *Mighty Hits Special* es divertido, adictivo, largo y funciona bien: ¿acaso no son estas las cualidades que siempre exigimos a un juego de pistola?

Bueno, un poco de originalidad nunca viene mal, es cierto. Además, puestos a imitar, ¿por qué nadie imita *Time Crisis*, o *Die Harder*, que por lo menos son en 3D y puedes avanzar por los escenarios de la mano de la CPU? No, claro, eso es más difícil de imitar... Pero, en fin, basta de quejarse. *Mighty Hits Special* es divertidísimo, y ya está. Además, sí que tiene algunas cosillas diferentes a *Point Blank* y *PB2*. La primera es la ambientación, basada en el Lejano Oeste, y no en Japón como los juego de Namco. Sí, es verdad: este «lejano Oeste» es una de las cosas más ajaponesadas que hemos visto en los últimos veinte siglos, pero ¡ahí reside el encanto del juego! Es algo así como jugar a los Pin y Pon en el *Far West* a base de tiros y desde la perspectiva de un Pokémon. Más o menos. Jo, qué complicado es explicar de qué van algunos juegos...

Como en *Point Blank*, cada nivel es un minijuego distinto. Antes de cada uno, se explica en pantalla lo que debes cargarte y con qué condiciones. A veces es con el número justo de balas; otras, en un determinado tiempo, otras veces da igual la munición y el tiempo que tardes pero no puedes fallar ni un solo tiro... De este modo, mientras en unos niveles prima la puntería, en otros es más importante la paciencia, o tener nervios de acero, o administrar sabiamente la munición, o disparar muy rápido, etc. Todo ello aderezado con muchísima simpatía, unas secuencias de vídeo para partirse, una música genial —observarás que tus pies siguen el ritmo mientras disparas a todo lo que se mueve— y un par de modos para dos jugadores bastante curiosos. Nos encanta la modalidad de duelo, algo ciertamente original de *Mighty Hits*: cada jugador está en un extremo de la calle y, después de la cuenta de tres, ambos desenfundan y disparan... Sí, la partida siempre es muy corta (como de un segundo, sin contar la cuenta atrás, valga la redundancia), pero te echarás unas risas...

Sólo para fans de *PB* y *PB2* que ya se hayan pasado aquellos de cabo a rabo. Y para fans de los Pin y Pon. Y de Clint Eastwood con mucho sentido del humor. Y ¡qué demonios!, para todo el que tenga una GunCon polvorienta en el desván. ★★★



■ Dispara a las cinco bolas antes de que transcurran los... ¡seis segundos! ¡Sólo seis segundos! Cinco..., cuatro..., tres...


**O si no...**

**Time Crisis**
*Namco/Sony* ★★★★★
El mejor juego de pistola para PSX hasta la fecha, y ningún otro se le acerca.

**Point Blank 2**
*Namco/Sony* ★★★★
Toda la simpatía de Mighty Hits pero original y multiplicada por Namco.



■ Este vaquero es el «prota» del juego, por inofensivo que parezca.



■ Y si hay un «prota», tiene que haber una chica, ¿no? Mira qué ojazos...



■ El camarero se muestra reticente ante los forasteros. Hay mucha chusma en el Oeste...

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Es de pistola, una virtud muy poco frecuente. ■ Simpático y adictivo como el que más. ■ Unas secuencias de vídeo para partirse de risa. | ■ No es demasiado original. ■ Seguimos prefiriendo los juegos... «para mayores». ■ Con el tiempo, notarás que no es de Namco. |




■ Desenterrando el hacha de guerra y echando pestes contra la suegra a las 12 en punto.







■ Buenos gráficos y tres dimensiones no pueden esconder la realidad: *Soul Fighter* es un remake del clásico de Sega Mega Drive, *Golden Axe*.

**Ficha técnica**
- Editor: **Toka**
- Desarrollador: **Red Orb**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Unidad VM**

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Sobresaliente en animación.<br>■ Violento en gran medida.<br>■ Curiosamente obsesivo. | **Cruz**<br>■ La cámara es algo confusa.<br>■ Los controles no tienen ganas de trabajar.<br>■ Es algo repetitivo. |



# SOUL FIGHTER

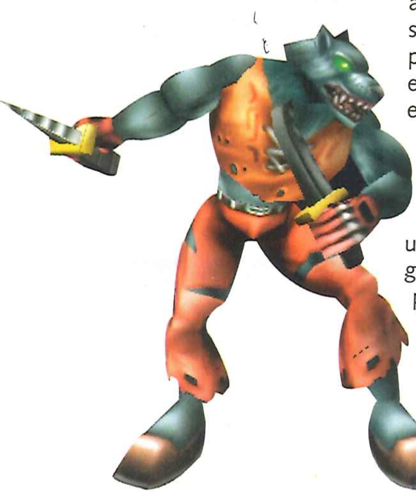
## PATRULLANDO LAS CALLES

**Puede que cambie la tecnología, pero parece que para los juegos no pasa el tiempo. Después de despachar la última reencarnación de *Sonic*, los fans de Sega van a sentirse más que atraídos por la flamante versión Dreamcast del clásico de la Mega Drive *Golden Axe*, ahora rebautizado *Soul Fighter*.**

A diferencia de antes, ahora la acción se desarrolla en tres dimensiones, pero Red Orb ha conservado lo esencial: tienes que pegarte unas buenas caminatas, acumular poderes y, sobre todo, atacar a criminales despreciables. Aunque *Soul Fighter* difiere en gran medida de lo que se entendería como el juego perfecto, se las arregla para obtener alguna que otra sonrisa.

Superada ya la pésima escena de introducción en la que aparece un rey que recita de corrido una historia de lo más sosa con una voz a lo Sean Connery, tomas el control del personaje protagonista. Está Altus, el pelirrojo que lleva una espada. Está Orion, con barba y todo el equipo. Y también está Syomi, la chica que empuña el puñal.

El juego ya está en marcha. Y tiene buena pinta. Las imágenes cobran vida en la sorprendente 3D de la Dreamcast. El resultado: una animación de primera calidad. Échale un vistazo y te darás cuenta de que no es como cuando ves un montón de gente peleando en la tele. Las peleas no llegan al nivel de complejidad de los *beat'em up* al uso, pero a pesar de todo es posible utilizar interesantes combos o deshacerse de varios enemigos a la vez gracias a algún golpe maestro.



Para desarrollar una buena estrategia, debes tener bien calculado cuándo es el momento adecuado para echar mano de la espada, tu equipo o los puñales. ¡Oh! y además, al rondar las calles vas a encontrarte con arcas que esconden poderes extra. Por lo general se trata de comida, pero también puedes encontrar algún que otro proyectil, puñal o hacha. Con uno de estos en la bolsa tienes la opción de jugar en primera persona en el momento más emocionante de la batalla y, a largo plazo, derrotar al contrincante.

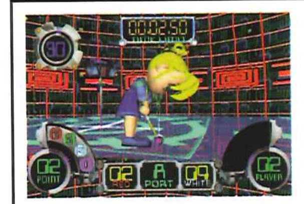
Todo esto sería perfecto si los controles no fueran tan difíciles de gobernar. El principal problema es la falta de precisión de la cámara. Cuando los granujillas atacan, hacen todo lo posible para mostrarnos cómo se desarrolla la acción pero la cámara termina oscilando como si estuviera borracha, al estilo de las imágenes de la cámara oculta de finales de los ochenta. Por ejemplo, imagínate que estás a punto de ejecutar un combo fulminante contra un hombre-lagarto que se encuentra a tu izquierda y, de golpe y porrazo, descubres que la cámara ha realizado un giro de 180º y ahora lo tienes a tu derecha. Así que debes esperar a que tu personaje haga lo imposible para superar este problemilla de la técnica y pueda girar e intentarlo de nuevo. Claro está que en el tiempo transcurrido es más que probable que el hombre-lagarto se haya decidido a clavarte una buena estocada en el culo con el tridente. Al ser atacado por tres o cuatro personajes a la vez, puede que caigas en la tentación de menear con furia el joystick o aporrear los botones, lo cual no es muy aconsejable.

Dicho esto, y a pesar de que *Soul Fighter* ha sido calificado sólo con tres estrellas, es uno de esos juegos que no puedes abandonar una vez has empezado. Aunque parezca extraño, el hecho de ir vagando por las calles en busca de pelea es tan divertido como siempre lo ha sido. ★★★

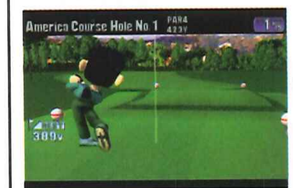
**O si no...**

**Soul Calibur**
**Sega** ★★★★★
El mejor juego de espíritus y peleas que nunca se haya inventado.

**Power Stone**
**Eidos** ★★★★★
Menos espiritual y bastante más barriobajero, pero único en su género.



Un extraño subjuego que definiríamos como golf múltiple para el nuevo milenio.







**Ficha técnica**
- Editor: **Acclaim**
- Desarrollador: **Bottom Up**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Febrero**
- Jugadores: **1-4**

# TEE OFF GOLF

## NADA DE SOCIOS, ESTO ES GOLF PARA TODOS

**Os decíamos hace un par de números que una de las cosas que se echaban de menos en la lista de lanzamientos iniciales de la Dreamcast era un juego de fútbol como Dios manda. Mientras Sega y compañía se ocupan de cubrir ese hueco –están en ello— llega la hora de preocuparse por otro colectivo que no se decidía a cambiar su PlayStation por una flamante Dreamcast: los aficionados al golf.**

*Tee Off Golf* no es un juego para aristócratas del *joystick* ni futbolistas en baja por lesión. Es una rareza japonesa, hecha de excentricidad y frenesí. No es golf purista, pero sí un juego entretenido y simpático que hará las delicias de aquellos que compraron en su día *Everybody's golf*. Y es que estamos hablando de casi el mismo juego.

Desarrollado, en primer lugar, por el mismo equipo de diseño y con personajes que te resultarán familiares, pero con el plus de calidad técnica que siempre asegura la Dreamcast.

Aparte de que puedes ver incluso la sombra de la pelota que vuela varios metros por encima del *green*, la nueva creación de Bottom Up incluye una forma totalmente nueva de golpear la bola, un poco parecida a la que popularizó la excelente serie Actua. El juego es fácil de aprender, y la bola se porta como es de esperar en un diminuto pero consistente objeto esférico. El nivel de complejidad está garantizado por los golpes de aproximación al *green*. Tienes que usar los *zooms* de la cámara de 3D para hacerte una idea de las distancias y calcular con qué fuerza debes golpear la bola. Cuando llega el turno de meter la pelota en el hoyo desde la media y corta distancia, debes acostumbrarte a calcular la caída del green, algo que requiere intuición y práctica.

Este plus de dificultad es bienvenido, porque a *Tee Off* le falta algo de riqueza de opciones. En cuanto te familiarizas con el sistema básico de juego, sólo algún hoyo diabólicamente accidentado puede suponer un problema para ti. Los modos de juego alternativos se basan en formas diferentes de llevar la puntuación más que en la necesidad de perfeccionar o refinar tu técnica.

Uno de los modos más populares de *Everybody's Golf* era el sencillo pero coqueto minigolf, una maravillosa representación del pasatiempo veraniego y playero por antonomasia. *Tee Off* lo sustituye por una sospechosa rareza llamada G-Ball, en la que cuatro jugadores se enfrentan a la vez sobre un terreno muy irregular. Tiene su encanto, pero es más una distracción que un verdadero complemento.

*Tee Off Golf* es un juego entretenido pero limitado. Deja la puerta abierta para que un *Actua Golf*, de Dreamcast, diga la última palabra, pero tiene un modo para cuatro jugadores que puede rivalizar con casi cualquier racer o *beat'em-up* en intensidad y vigor competitivo. Sólo por eso, ya vale la pena probarlo. ★★★




| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Adorable estética de dibujos animados.<br>■ Simple y elegante sistema de juego.<br>■ Subjuegos extraños y con encanto. | **Cruz**<br>■ Limitadas opciones de juego.<br>■ Sin minigolf. |



Andando por el aire y remando al viento.



# PSYCHIC FORCE

- Editor: **Acclaim**
- Desarrollador: **Taito**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **unidad VM**

En cuanto la raza humana supere el problema de la gravedad, ¿qué será lo primero en nuestra agenda? ¿Acabar con el problema de vivienda edificando en el cielo? ¿O hechar una peleilla en el interior de cubos de hielo a 2.000 metros de altura?

Taito conoce la respuesta, y nos presenta un *beat'em up* que se desarrolla en condiciones de gravedad cero. Ya lo había intentado con el arcade original, que incluso tuvo un poco exitoso debut en la PlayStation. Con el «innovador» sistema de libre flotación, Taito cree haber dado un paso importante para que éste no sea uno de aquellos títulos de relleno.

Hace muy poco que *Power Stone* y *Soul Calibur* hay conseguido hacer realidad el ideal de juegos de lucha en irreprochables tres dimensiones, y para eso han hecho falta varios años de *beat'em up* cada vez más sofisticados. Psychic Force 2012 ni siquiera parece tridimensional, y su supuesta libertad de movimientos es muy relativa. De hecho, ni siquiera puedes usar el analógico para darle a tu luchador algo más de margen de maniobra.

Deja de lado la superación de la gravedad y te quedas con un pobre tributo a la serie *Street Fighter*, de Capcom. Puedes acercarte a tus oponentes para ejecutar una torpe sucesión de puñetazos, patadas y llaves, pero la táctica más exitosa es guardar las distancias y utilizar tus poderes psíquicos. Sencillas combinaciones de botones te permiten lanzar bolas de fuego y, a veces, incluso hacer cosas un poco más complicadas, pero con evitar el fuego enemigo y lanzar el tuyo con insistencia basta para ganar.

*Psychic Force* es aburrido y frustrante en igual medida. Gráficamente, es rudo y su argumento no engancha porque no se ha hecho el menor esfuerzo para transmitir a quien lo juega el supuesto misticismo de la historia que lo anima. El futuro de los *beat'em up* de gravedad suspendida sigue estando en el aire.★★

■ Los jugadores se mueven de forma realista y a una velocidad adecuada, pero sus movimientos acaban haciéndose repetitivos.

**Ficha técnica**

- Editor: **Sega**
- Desarrollador: **Silicon**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**

# SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000

## ¿EL FÚTBOL ES ASÍ?







■ Desde Davor Suker al extremo izquierdo de la selección juvenil iraní, los jugadores son representados con un alto nivel de detalle.

**Sega se ha tomado muy en serio eso de nutrir su catálogo de juegos con centenares de títulos en un par de meses. Y a ciencia cierta que lo está consiguiendo, pues éste es el segundo software del género «deporte rey» que nos llega en quince días, tras el *UEFA Striker*, de Infogrames, y con sólo unos días de ventaja sobre *Virtual Striker*.**

De acuerdo, a todos nos gusta jugar. ¿A qué? Pues a fútbol, naturalmente. Eso es lo que deben de pensar los desarrolladores, o más bien, lo que dictan las cifras en cuanto a número de juegos más vendidos. Lo extraño es que salgan tantos juegos de fútbol en todas las plataformas, que todos se parezcan tanto entre sí y que las nuevas versiones aporten poco más que actualizaciones de las plantillas de los equipos. El caso es que el fútbol siempre ha sido un valor seguro, por mucho que en los colegios y facultades también haya quien dedica la hora del recreo a intentar ligar. Aunque, ahora que lo pensamos, ese tipo de público no cuenta para *Worldwide Soccer*.

Su público potencial son aquellos que ven los partidos de Segunda B en un canal alternativo los sábados por la mañana y saben con exactitud qué posición ocupaba el Antequerano el 17 de marzo de hace tres años. Fútbol es fútbol.

Pero bueno, si Sega ha desarrollado este juego de fútbol será porque se sentía capaz de aportar algo nuevo. Nos preguntamos qué. En primer lugar, una intro que te vaya metiendo en situación…Pues no, no la hay, no debió dar el presupuesto para tanto. Aunque pasada la carátula sí que empieza a parecerse al resto de juegos del mercado. La verdad es que es igualito a los demás. Sobre todo recuerda a los aspectos negativos de *FIFA* y, por desgracia, muy poco a los positivos de *ISS' Pro*.

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Buen aspecto.<br>■ Buenos controles.<br>■ Goles espectaculares. | **Cruz**<br>■ Pobre IA.<br>■ Tipo de juego poco fluido.<br>■ Pésimos arbitrajes. |

Las opciones son tremendas. Gran cantidad de equipos y modos de competición, el careto de hasta el lateral derecho del Brujas, un amable locutor que te explica en tu idioma lo que pasa en el campo (¡qué plasta¡).

Técnicamente, tenemos buena imagen, pixelación inexistente, nitidez absoluta (bien por Dreamcast). Y... bueno, jugadores que se mueven siempre igual y tropiezan siempre igual, en cada jugada, como un disco rayado.

Tal vez su ventaja más evidente es que es fácil de jugar, basta con familiarizarse con las funciones de unas pocas teclas. Pero muy pronto empezarás a tener la impresión de que la CPU puede hacer cosas que las teclas rara vez te permiten, y que la máquina se divierte y juega mucho más que tú. Eso sí, la variedad de cámaras disponibles en las repeticiones te permite ver fútbol desde ángulos insólitos. Vamos, que ni Canal Plus.

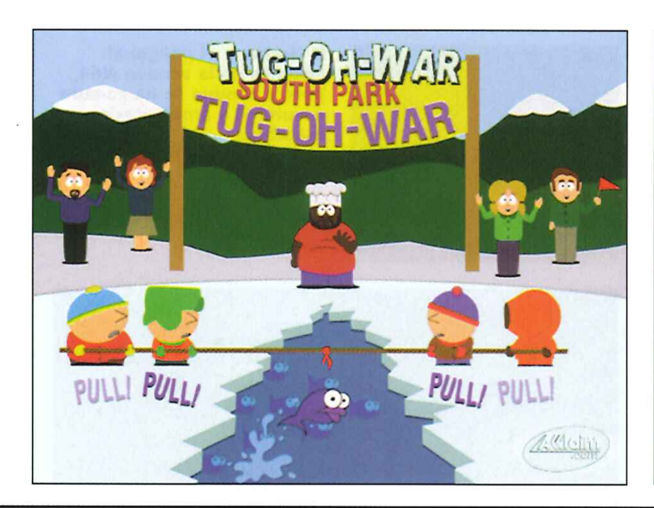
A Sega hay que empezar a pedirle que no utilice como argumento principal y a veces (como en ésta) casi único la calidad técnica de su nueva consola. Nosotros queremos jugar. ★★

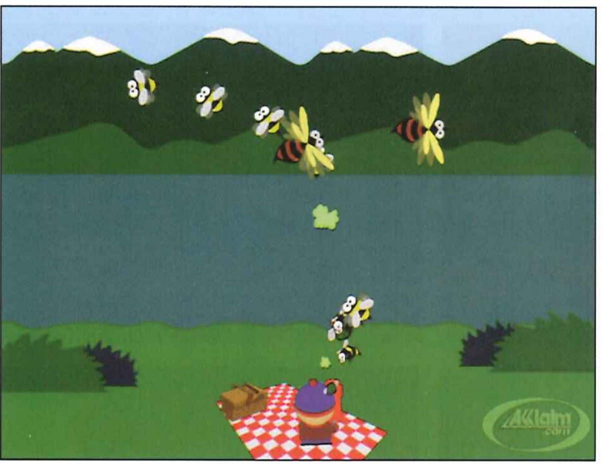
**O si no...**

**UEFA Striker**
***Infogrames*** ★★★
El simulador que cubre provisionalmente la falta de buenos juegos de fútbol para Dreamcast. Cuando llegue *Virtua* se acabará la broma.



Virtua Striker 2000
*Sega*
La esperanza blanca. Tenemos unas ganas enormes de ponerle las manos encima.



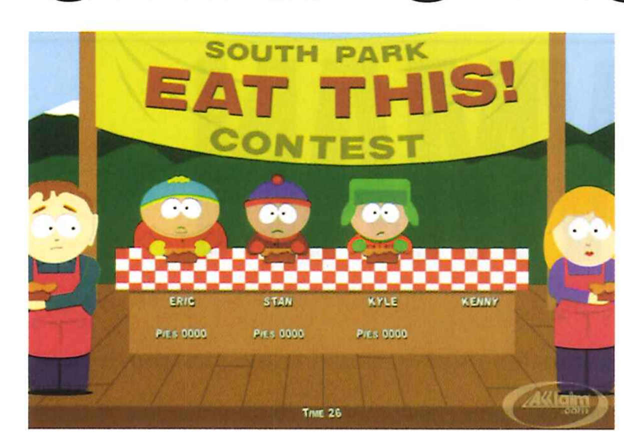



| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Divertidísimo en el modo para más de un jugador<br>■ La mejor secuencia inicial de la historia<br>■ Todos los personajes de la serie<br>■ ¿Cuántos juegos conoces en los que unos culos te atacan en medio del espacio exterior? | **Cruz**<br>■ Olvídalo si no conoces la serie<br>■ Olvídalo si todavía estás en el Elementary Level<br>■ Olvídalo si tienes poca paciencia con los periodos de carga |

# CHEF'S LUV SHACK

**Ficha Técnica**

- Editor: **Acclaim**
- Desarrollador: **Acclaim Studios**
- Precio: **8.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**




## TRIVIAL Y SEXO

**Es realmente difícil pensar en alguien que vaya a comprar este juego. Es un trivial en inglés, sobre una serie de dibujos que sólo se emite en una plataforma digital, es en 2D y jugarlo solo es una de las más traumáticas experiencias que existen. Pero, claro, ignorando estas minucias, nos queda un juego realmente divertido.**

Hacer un pastel es como hacerle el amor a un mujer, cocinar una paella es como hacerle el amor a una mujer, freír un huevo es como… Sí, éste es Chef, el cocinero de la escuela de South Park, un pueblo perdido en Colorado donde viven los cuatro protagonistas de la serie, unos niños de diez años típicos, o sea, crueles, salvajes, malhablados y escatológicos. Hasta aquí normal. El pueblo no es exactamente el de Marco. Me explico. El tío de Stan (el niño hippie que vomita cada vez que ve a su enamorada) es un ex combatiente de Vietnam que caza ciervos con ametralladora, el profesor es un ventrílocuo esquizofrénico que da clase con su muñeco, Jesucristo tiene un programa en la tele local y el deporte preferido de Kyle (el niño judío) es chutar a su hermano pequeño. Hagamos una pausa de un par de segundos para interiorizar toda esta información. ¿Ya? Bien, pues sabiendo esto (sólo una parte minúscula de lo que esta genial serie es), uno ya puede explicar la naturaleza del juego sin que los lectores se lancen a enviar cartas quejándose sobre el consumo indiscriminado de drogas y alcohol por parte de los colaboradores de Top Juegos.

*Chef's Luv Shack* es un trivial. Bueno, es un programa de tele presentado por Chef ("presentar un programa de tele es como hacerle el amor a una mujer") en el que los concursantes son los cuatro niños protagonistas. La secuencia inicial merece desbancar a *Thriller* como mejor vídeo de la historia y el traje de Chef es de un azul imposible de encontrar fuera de Las Vegas. Empiezas. Escoges un personaje y a jugar. Tu eliges la categoría y Chef pregunta. Las categorías, claro, no son como las de los concursos presentados por Ramón La Muerte García, sino que van desde *Cowboys famosos homosexuales* a La P en piscina, pasando por (nuestra favorita) *Sadammie*, dedicada a Sadam Hussein. Las preguntas son imposibles de responder sin la ayuda de la suerte y, además, cuando fallas, no te dan la respuesta acertada, por lo que la próxima vez que salga la cuestión -pasa poco, ya que hay un montón- tampoco sabrás la respuesta. Organizado por rondas, el juego termina cada una de ellas con un minijuego. Sí, los minijuegos son del tipo Patrullero de Pizzas, Zurra al Mono o Culos en el Espacio. Están basados en clásicos de primerísima generación, sólo que de dudoso gusto y muy divertidos.

También te encuentras con situaciones de intervalo, como una en la que apuestas a doble o mitad u otra en la que debes responder siete preguntas en menos de veinte segundos o Cartman, el gordo, será penetrado analmente por una sonda espacial. También hay una ruleta en la que, no se sabe si siempre es así o es que tenemos muy mala suerte, nunca te toca nada. Además de esto, el juego aprovecha muy bien la licencia y reproduce frases comunes originales de la serie, así como cada detalle del pueblo y de los personajes. Lo que pasa es que si tenemos en cuenta la audiencia que tiene *South Park* en este país, todo esto se convierte en algo anecdótico.

De hecho, todo el juego es anecdótico. Tiene errores universales, como los largos periodos de carga, lo aburrido que es jugarlo solo, lo difícil que es descubrir qué es lo que debes hacer en cada juego (hay uno con una gallina al que hemos jugado unas diez veces sin llegar a descubrir qué hay que hacer) y la falta de opciones -estaría muy bien poder jugar sólo a los minijuegos-. Y estos errores hacen que *Chef's Luv Shack* no sea un juego que vaya a pasar a la historia. Es divertido si eres fan de la serie y poco aficionado a los videojuegos, pero si no conoces la serie, siempre suspendes el inglés, tu sentido del humor es parecido al de Abel Matutes, sólo juegas a cosas en las que hay que matar a alguien y, además, no sabes quién es Sadan Hussein, pues mejor olvídate de él. De hecho, si eres todo esto, olvídate de conseguir novia, un buen trabajo, amigos, segunda residencia en Sitges, coche deportivo y mesa en un buen restaurante. ★★★

**O si no…**

**South Park Rally**
Un modo mejor de familiarizarte con los personajes de la serie. Como *Mario Kart*, pero más desquiciado y delirante. ★★★

**Worms: Armaggedon**
¿Cuántos juegos conoces en los que haya un burro de cemento como arma? Modo multijugador absolutamente espectacular.. ★★★★



■ **Feotes, irreverentes y cabezones nuestros chicos.**









■ No tiene el poligonal encanto de la versión N64, pero a cambio se ha ganado oscuridad y ambientación macabra.







**Ficha Técnica**

- Editor: **Acclaim**
- Desarrolla: **Acclaim**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

# SHADOWMAN

## ¿ESTOY VIVO O MUERTO?

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Inmensos mundos, profundidad de juego inconmensurable.<br>■ En Dreamcast se aprecian aún mejor sus espléndidos gráficos<br>■ Guión bien estructurado y sugerente | **Cruz**<br>■ Mucho merodeo y más bien poca acción verdadera<br>■ No asustaría ni a una ancianita con problemas de corazón<br>■ Entornos un tanto confusos |

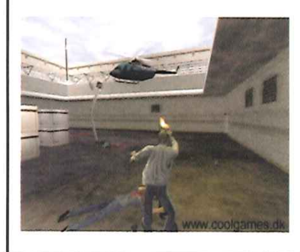
**S*hadowman*, el juego oscuro, en el que casi se puede oler el azufre del Infierno, llega a Dreamcast. Tenle miedo, vas a vivir con los muertos y, si es posible, vas a volver a matarlos, para que no te maten a ti. Aunque posiblemente ya estés muerto.**

El género de miedo pasa por una excelente época. Aun así, son pocos, comparativamente, los juegos de genuino terror que se publican cada año. Tal vez el problema es que deben ir dirigidos a un público adulto, y en España al menos los videojuegos siguen siendo considerados un juguete infantil por la mayoría de la gente. Aunque puede que la falta de títulos de terror se deba más bien a que hoy en día ya no nos asustamos con cualquier cosa. Por ejemplo, nadie puede hacernos sentir miedo con una historia que no tenga un sólido guión detrás.

Poco a poco, los guiones se están convirtiendo en la piedra filosofal de la creación de software. Una bueno puede convertir un juego técnicamente limitado en una extraña joya. Acuérdate de *Resident Evil 2*, sus fondos serán en 2D pero casi nadie ha sido capaz de completarlo sin sentir un estremecimiento en la columna vertebral.

*Shadowman* llega cargado de intenciones y horas de desarrollo, y eso parece garantizar al menos un juego de aventura y terror por encima de la media.

Su gran baza, a priori, parecen el suspense de la trama y la ambientación subterránea y gótica. Una majestuosa y larguísima intro nos pone en antecedentes. Todo lo que es vemos tiene un aire tétrico y húmedo, casi rancio. El hilo conductor del juego ya te sonará por las versiones PC, N64 y PSX: debes recorrer dos amplios mundos, el de los vivos y el de los muertos, y encontrar las 120 almas oscurasque te permitirán abrir niveles ocultos y enfrentarte a Legion, un psicópata que es unoy cinco a la vez. Dicho de este modo suena sencillo, y más si te ayuda una bruja de Vudú que lo primero que hace es regalarte un osito de peluche, tu llave para saltar de un mundo a otro.




Bromas aparte, *Shadowman* es un juego solvente en todos los aspectos, y a su guión se le nota que tiene un cómic de éxito detrás. Pero tal vez su exceso de ambición acaba lastrando un poco resultado.

Su apartado técnico es encomiable, sobretodo en lo que se refiere a animación de personajes y generación de entornos, fondos y texturas. Lo malo es que a veces resulta exageradamente oscuro y las texturas acaban por comerse a los personajes que no destacan lo suficiente del fondo. Si te dan algunos reflejos de la ventana sobre la pantalla lo notarás más.

Aun así, incorpora algunas novedades interesantes, Mike leRoi, tu personaje, es ambidiestro, podrá utilizar ambas manos a la vez para hacer cosas distintas, empuñar una antorcha para iluminar y disparar al mismo tiempo. Parece mentira que hasta ahora ningún personaje de videojuegos lo hiciera. Por lo demás, se parece a Lara Croft, (como personaje jugable, queremos decir, no como icono de la cultura neumática). Nada, salta hacia delante y atrás, se balancea, bucea, se agacha etc. Es todo un atleta, además habla perfectamente en castellano, detalle muy de agradecer si atendemos a la cantidad de información que debemos escuchar y asimilar para continuar la aventura con éxito. Para rematar la faena, tiros para los vivos y conjuros vudú para los que ya murieron.

En conjunto, muy válido. Si eres un jugador ávido de horas y horas de juego, *Shadowman* te ofrece uno de los mundos explorables más grandes que hayamos visto nunca. Sólo por eso ya es una buena inversión. Una buena inversión. ★★★★

**O si no...** **Blue Stinger**
*Proein* ★★★★★
Superiores gráficos y tecnología, pero un tanto repetitivo.



■ Escenarios decrépitos y texturas dudosas. Una lástima.








# VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE

**Ficha técnica**
- Editor **Activision**
- Desarrollador: **Luxoflux**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **unidad VM**

## PÁNICO AL VOLANTE.

**Coge unos cuantos coches, llénalos de armas y munición y ponlos a acribillarse unos a otros por los siglos de los siglos. ¿Suena divertido? Pues no lo es. No más que el concierto de Navidad o una cacería de piojos.**

Ahí varios modos de juego, pero nadie lo diría. Siempre se juega exactamente igual: alguien te asigna un objetivo antes de empezar cada nueva misión y tú te limitas a cumplirlo como puedas. Todos vienen a ser variaciones de lo mismo: destruir mucho y recoger unos cuantos objetos.

Hay partes de *Vigilante 8* que dan el pego gráficamente, pero abundan los innecesarios errores de acabado. Después de varias horas jugando, te quedas con la impresión de que el juego ha sido editado antes de tiempo y no le hubiesen venido mal un par de meses adicionales de desarrollo. La mayoría de las texturas no están realmente actualizadas hasta que ya estás justo al lado de ellas. Puedes ir conduciendo hacia lo que parece ser una duna y a escasos metros te das cuenta de que en realidad es un acantilado.

Pero eso son minucias en comparación con otros defectos que aún dificultan más el juego en sí. ¿Qué tal si te decimos que a cierta distancia es imposible ver si has causado daño o no a tus oponentes? Las texturas de daño sólo son visibles cuando las tienes al lado, y esto es un defecto imperdonable en un juego de dreamcast.

Pero los pobres gráficos no son lo que hace de Vigilante 8 un juego del montón. Lo peor es que la forma de jugar tiene menos frescura que una barra de pan de hace un mes. Conducir y disparar, disparar y conducir se convierte en un latazo en cuestión de muy pocas horas. Tampoco ayuda mucho el deficiente manejo de los autos, que parecen ir por libre y no hacer el menor caso a las tímidas insinuaciones de tu joypad. Hay alguna buena idea, como los power-up que permiten a tu coche volar o navegar, pero tampoco están del todo bien llevadas a la práctica.

Con una idea tan simple y tan pocas variaciones es muy difícil entretener durante mucho tiempo seguido. V8: Second Offense es un juego que nos hace retroceder cinco años, no el tipo de software adecuado para empezar un nuevo milenio. ★★

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Armas de locura<br>■ Interesantes niveles | **Cruz**<br>■ Gráficos de saldo<br>■ Repetitivo y muy poco profundo |

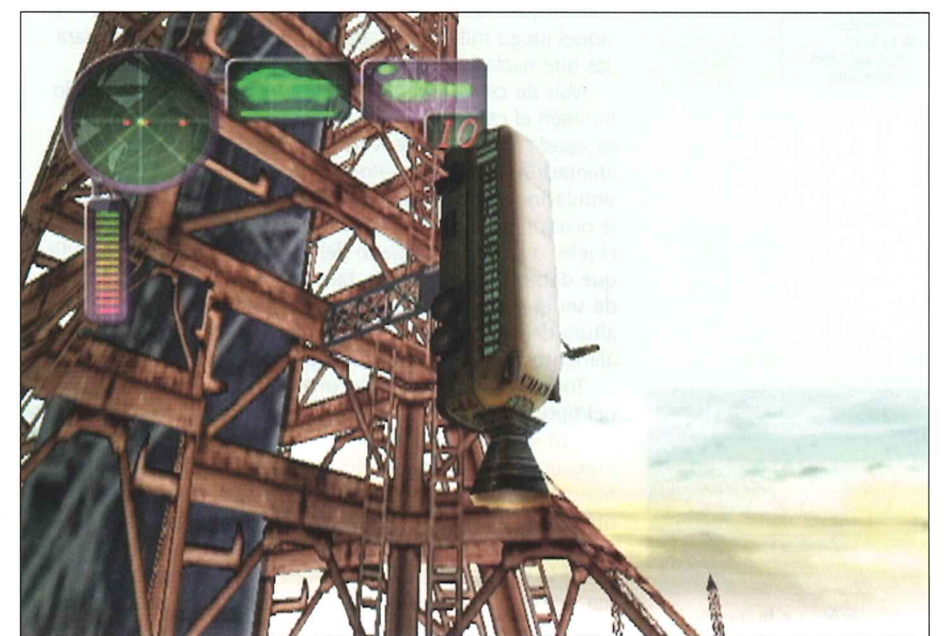








■ No está mal la selección de vehículos. Son originales.



■ El programa espacial de la NASA ya no es lo que era.



Chavales malcriados y con una desesperante tendencia a vomitar. Pero van a hacerte rico.






Una interfaz perfectamente manejable a la que se accede a través del control remoto de la esquina de la pantalla te permitirá reconstruir parques como éste en cuestión de minutos.

**Ficha Técnica**
- Editor: **Electronic Arts**
- Desarrollador: **Bullfrog**
- Precio:
- Disponible: **Sí**
- Requisitos: **P200, 32MB de RAM, 300 MB de espacio en disco duro, 4 drives de CD, tarjeta aceleradora**

# THEME PARK WORLD

## BIENVENIDOS AL LUGAR MÁS FELIZ DE LA TIERRA.

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Puedes montar en tu propia montaña rusa.<br>■ Hay un sistema de respuesta inmejorable.<br>■ Es una simulación con fundamento. | **Cruz**<br>■ No hay mucha variedad de complementos. |

**Cuatro millones de copias. Eso es lo que vendió Theme Park, una versión irreverente del Sim City de Will Wright desarrollada por Bullfrog. En lugar de alcalde de una populosa ciudad virtual eras el dueño de un parque de atracciones. Tu objetivo no era otro que recuperar el espíritu del viejo Walt Disney: llenarte los bolsillos de dólares exportando felicidad.**

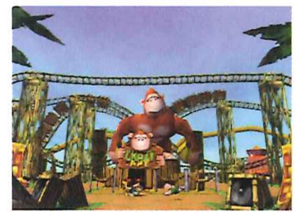
Eso fue en 1994. Desde entonces, hemos tenido tiempo de sobra para jugar a esta simulación capitalista del paraíso. Tiempo de sobras para llegar a aburrirnos de tanta montaña rusa y tanto negocio y recordar los momentos felices que nos proporcionaba al principio. Lo peor de aquel juego mítico eran aquellas pantallas bursátiles para las que hacía falta un sobresaliente en economía.

Más de cinco años después, la tecnología ha mejorado también el campo de la diversión. Hoy en día, una escapada a la Tierra de Mickey Mouse está repleta de animación interactiva. ¿Por qué deberían ser diferentes las simulaciones por ordenador? Si te perdiste *Theme Park* en la ocasión anterior, la base de esta secuela es parecida. Eres el jefe, o sea, el encargado del negocio entero. Ello significa que debes llevar a cabo la tarea inmensamente gratificante de ser el responsable del diseño del parque, de decidir la altura de las montañas rusas, de la distribución de los alimentos que se pueden adquirir y de repartir sonrisas

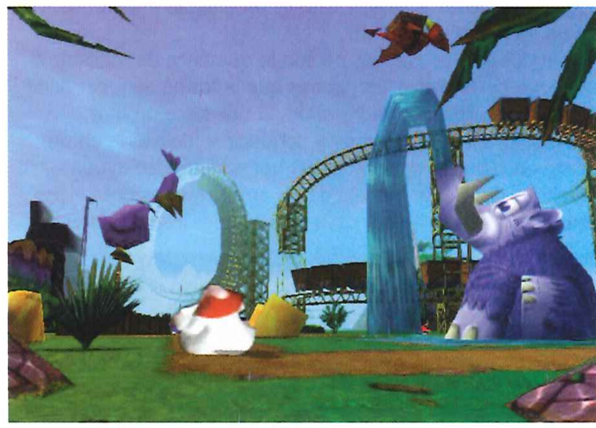
Todo se lleva a cabo con una interfaz sencilla al estilo del tipo apuntar y hacer click. Si ya has perdido parte de talento en manejar el ratón por el uso diario, no te preocupes, hay un pequeño ayudante estrafalario que te mantiene al tanto de tu objetivo. Su tarea es recordarte otros aspectos de la dirección, como son los gastos de mantenimiento. Gracias a Dios, puedes desconectarlo.

Se te ofrece la opción de vender productos ricos en materia grasa cerca de la simulación de la montaña rusa donde se practica la caída libre desde 500 metros, pero en este caso vender comida resulta peligroso (todo lo que entra tiene tendencia a salir...). Si el lugar apesta, el público seguramente va a disminuir. Alquila un servicio de mantenimiento y hará buen uso de las fregonas y de los ganchos alargados y puntiagudos tan prácticos para alcanzar todo lo necesario. Cuando estés allí, haz trabajar a los carpinteros, soborna a los científicos hambrientos de subvenciones, contrata a algún guarda de seguridad o dos y hazte con algún animador turístico. Gracias a una IA un tanto pasada de moda, todas las acciones que realices tendrán un efecto inmediato, así que juegas sobre seguro; como ocurría en la versión anterior. Aparecen pequeños iconos que dan alguna que otra explicación encima del puntero.

Han sido concebidos cuatro zonas temáticas nuevas con construcciones majestuosas hechas de acero y carcajadas, en ellas puedes alojar 100 simulaciones o atracciones. La temática es bastante estándar: El País de las Maravillas, el Espacio Exterior, Halloween y el Mundo Perdido; y no hay sorpresas en los pabellones complementarios. Aunque



Bienvenido a la jungla, una de las cuatro zonas temáticas.



La cámara portátil te permite ver el parque con los ojos de un niño.

Bullfrog tiene la boca bien cerrada, por aquí se espera que el pack que va a distribuirse por Semana Santa tendrá un editor incorporado con simulaciones extra. El mundo demente de *Rasca y Pica* al fin se hará realidad.

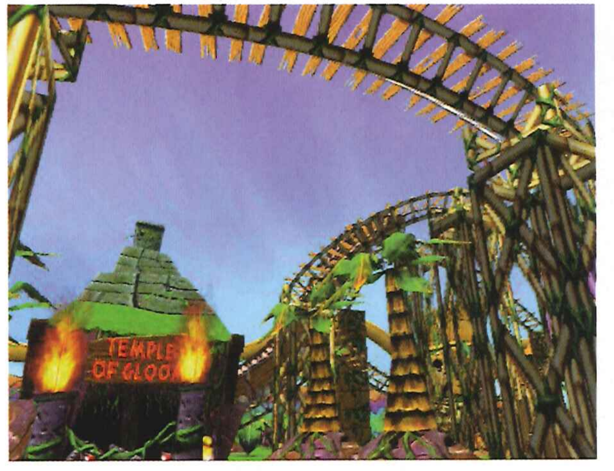
Poco segundos después de haber entrado en la única zona temática que hay en el modo Auto, te encontrarás con chavales por todas partes: corriendo por los senderos, pidiendo comida y globos, preguntando por los lavabos o, simplemente, en busca de diversión. Pero incluso para el tipo más serio, la simulación va a tener sus frutos y se te premiará pudiendo acceder a nuevos objetos y parques. Esta combinación de objetivos y premios le da al juego la estructura que necesitaba para no acabar siendo un puro ejercicio de papeleo o una tarea repetitiva.

*Theme Park World* es la reencarnación de la excelente idea que contenía *Populous: The Beginning.* Toda la acción se desarrolla en un 3D fantástico, y los punteros ya no están representados por espíritus que se sostienen en estructuras intocables. Ahora no solamente parece perfecta la presentación exterior con una rotación total de 360°, sino que sobresale en los ángulos; algo que hace que estés a punto de vomitar la comida a cada giro.

Agarra la cámara y a los chavales y dirígete hacia tu obra maestra de las montañas rusas. No hay necesidad de esperar en la cola, recuerda que tú eres el jefe. Mantén los ojos bien abiertos porque desde este ángulo podrás comprobar si todo funciona como es debido o no, al tener la posibilidad de contemplar el parque entero.

Desgraciadamente, a pesar de todo, todavía tienes que pensar en demasiadas cosas. Pasas muchísimo tiempo observando un inmenso mapa verde y vigilando cómo se comporta la gente. Y vale más que no te quedes mirando embobado al chico gordito que devuelve la grasa refrita con la que lo has alimentado.

Y por supuesto, puedes contar con un buen nivel gráfico. Imagínate caminando en una secuencia de Tim Burton con música inspirada en Danny Elfman y podrás hacerte una idea de lo que es *Theme Park World.* Otra cosa divertida por hacer es sintonizar las cámaras de seguridad o la cámara portátil y pasearte por el parque revisando los astutos efectos visuales que ha diseñado Bullfrog a lo largo del juego.





■ **(Arriba) Los castillos imponentes llaman la atención durante un tiempo muy limitado. Construye una montaña rusa, vendrá todo el mundo.**

## PUEDES VENDER PRODUCTOS MUY GRASOS... PERO RECUERDA QUE LO QUE BAJA PUEDE VOLVER A SUBIR.

Haciendo un salto en el tiempo y volviendo a los noventa, las líneas de Internet se encuentran disponibles y abiertas a los informáticos obsesivos que pretendan engrosar sus colecciones de simulaciones, temáticas y amigos. En la página Web oficial, puedes enviar tu parque, entablar una discusión sobre "¿Cuál es el mejor" título? e intercambiar fotos con los amiguetes. También puedes pasar una agradable jornada en el sueño temático de otro jugador.

Es un juego perfecto para directorcillos que deseen un ascenso y que crean que pasar el rato con las simulaciones es más interesante que garabatear en hojas sucias. Inteligente y con un final abierto que basta para mantener la mente ocupada, aunque lo suficientemente tranquilo como para jugar en la oficina de correos. Definitivamente, *Theme Park* vale la pena. ★★★★★




**O si no...**

**Roller Coaster Tycoon**
**Microprose** ★★★★
Casi le robó la esencia a **Theme Park**, en general es lo miso pero no tan bien presentado.

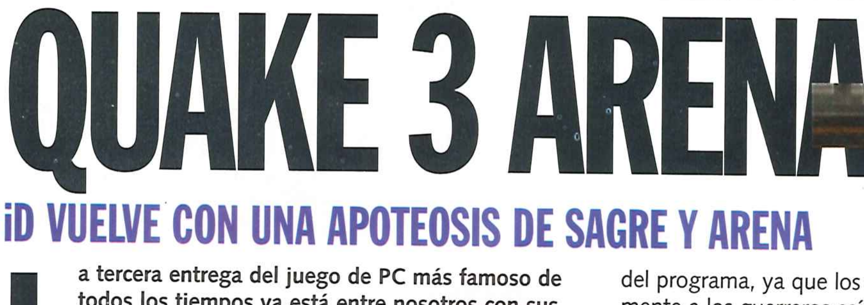
**Pizza Syndicate**
**Dinamic Multimedia** ★
Hace que se te revueleva el estómago y te aburre. Cocinar nunca fue tan inútil.

■ **En Theme Park les vas a oír gritar.**

■ Está detrás de ti.

**Ficha técnica**

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **id Software**
- Precio: **7.995 pesetas**
- Disponiblee: **Sí**
- Jugadores: **1-6**
- Requisitos: **P233, 64 MB, 100 MB de memoria en disco duro, tarjeta aceleradora en 3D**
- Recomendamos: **P300, 64 MB, 500 MB de espacio**
- Extras: **módem para jugar en Internet**



# QUAKE 3 ARENA

## iD VUELVE CON UNA APOTEOSIS DE SAGRE Y ARENA

**La tercera entrega del juego de PC más famoso de todos los tiempos ya está entre nosotros con sus misiles, su rechinar de dientes, sus coágulos de sangre fresca y sus huesos rotos. *Quake 3 Arena* no tenía más remedio que ser maravilloso, porque *Unreal Tournemant* había elevado el listón más allá de las estrellas. Y no ha decepcionado. Con todos ustedes, una pérfida y divertida exhibición de ultraviolencia con gráficos seductores y jugabilidad a toda prueba.**

Estamos en un mundo aún más tétrico y salvaje que el Stroggos de los *Quake* anteriores. Una misteriosa raza de alienígenas ha reunido a los mejores luchadores del universo y los enfrenta entre sí en una despiadada lucha por la supervivencia. Como en el circo romano, pero con alta tecnología para garantizar un espectáculo vertiginoso y superlativo. La muerte no forma parte del programa, ya que los alienígenas resucitan inmediatamente a los guerreros caídos para que contribuyan a decorar las paredes con la sangre de otros.

Lo primero que ves antes de saltar a la arena es tu imagen reflejada en un espejo y blandiendo una poderosa arma de gatillo fácil. A continuación, pones el pie en el corredor que rodea tu cuartel general y te enfrentas a un primer enemigo. Si superas este cruento rito de pasaje, ya puedes unirte a la verdadera carnicería.

*Quake 3* es visualmente extraordinario. El principal peligro que encontrarás cuando te inicies en este mundo diabólico es perder la concentración por culpa de las maravillas visuales que te rodean. Grandes cilindros llenos de plasma, sinuosos corredores que conducen a neblinosas mazmorras atestadas de cráneos en llamas. Banderas que ondean orgullosas frente a imponentes estatuas hechas de despojos humanos, como en una pesadilla macabra. Armas de gladiador que iluminan los sombríos pasajes con sus destellos de fuego



■ **Hay un tipo con pinta de saltimbanqui apuntándote con una recortada. ¡Vaya, pero si eso es un espejo y el tipo de los leotardos eres tú!**

mientras cuajos de carne mutilada vuelan por doquier. Los mejores juegos crean sus propios universos, y el de *Quake 3 Arena* es disfrutable, completo y aterrador.

Desde *Wolfstein 3D* a *Quake 2*, el arma secreta que elevó a id Software por encima de su competencia directa ha sido siempre un exquisito diseño de niveles. Este juego no es una excepción. Tiene una intrincada estructura de niveles múltiples que van desde altas plataformas a subterráneos a los que se accede en montacargas pasando por húmedos calabozos en los que tus chapoteos en el par de dedos de agua sucia que cubre el suelo delatan tu presencia.

En la partida solitaria debes enfrentarte a unos cuantos enemigos y derrotarlos a todos para coronarte rey en las cuatro arenas o zonas de competición. Cuando lo logres, accederás al primero de los seis niveles superiores. Cada uno de ellos es un área de *deathmatch* hermosamente delimitada, aunque lo cierto es que se parecen bastante unas a otras, a diferencia de lo que pasaba en *Unreal Tournament*, más rico en lo que a diversidad de escenarios se refiere. *Quake 3* se limita a los escenarios habituales, una mezcla de base espacial decrépita y castillo medieval, mientras que *Unreal* incluye estaciones orbitales que gravitan alrededor de planetas rojos o grandes buques de madera. También es una pena que no haya en *Q3* nada parecido al modo asalto de *Unreal,* en el que tenías que conquistar una base estilo guerra relámpago y después reforzar sus defensas y luchar para mantenerla bajo control.

Otra gran diferencia es el repertorio de armas. *Quake 3* apuesta por armas de solvencia contrastada como el fusil de plasma o el terrible Lightning Gun, pero *Unreal* es más original: las armas son muchas y todas pueden utilizarse de dos maneras diferentes, con lo que puedes ajustar su tipo de fuego entre nivel y nivel.

## UN MUNDO TERRORÍFICO Y BRUTAL QUE PROPORCIONA MOMENTOS DE EXCITACIÓN Y MIEDO.

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Gráficos sin igual.<br>■ IA superior.<br>■ Atmosférico. | **Cruz**<br>■ Hace falta un PC de lujo.<br>■ Las armas sólo tienen un tipo de fuego.<br>■ Escenarios muy similares entre sí. |

Como pasa con los *bots* de *Unreal*, *Quake 3* presenta una IA soberbia en los rivales guiados por el ordenador. Por ejemplo, puedes estar acribillando a balazos a un rival que, de pronto, se esconde tras una esquina. Mientras esperas a que reaparezca, te das cuenta de que acaban de dispararte por detrás, el *bot* acaba de dar la vuelta para lanzar un ataca sorpresa. En el modo en equipo puedes aprovechar esa IA en tu propio beneficio, programando a tus *bots* aliados para que te defiendan o patrullen una zona determinada.

Los *bots* son de muchos tipos diferentes, pasando por comandantes terrícolas, monstruos gordinflones con pinta de alcohólicos o *alien* psicópatas. No hace falta decir que todos se mueven con suavidad y precisión.



*Quake 3* es una poderosa experiencia que se disfruta mejor en las *deathmatch* de Internet. Tras una hora de tensión continua y supersónico derramamiento de sangre estarás al borde de la histeria, con los dedos tumefactos y puede que hasta muerto de miedo. Elegir entre *Unreal Tournament* y *Quake 3* parece ser, después de todo, una simple cuestión de gustos. Hay quien prefiere la Pepsi a la Coca Cola o al revés. *Unreal* es original, tiene una extraordinaria profundidad de juego y armas de alto nivel, pero le falta precisamente lo que a *Quake 3* le sobra: atmósfera. La Arena de id Software es un mundo terrorífico y brutal que proporciona inmediatez, excitación y miedo. Si tenías los *Quake* anteriores, no dudes un momento que ésta es la guinda que mejor corona el pastel. Si no los tenías, tarde o temprano deberás poner un pie en el universo Quake, y la verdad es que ésta es una buena puerta de acceso. ★★★★★

**O si no...**

**Unreal Tournament**
*Virgin* ★★★★★
Un magnífico y sangriento multijugador con multitud de opciones y estética lujosa.

**Half-Life**
*Sierra* ★★★★★
Un clásico. Todo es estupendo, incluido el modo deathmatch.



■ **Ya lo has vuelto a dejar todo hecho un cisco. No se te puede sacar a pasear.**

**Ficha técnica**

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Terminal Reality**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos mínimos: **Windows 95/98, Pentium a 233 MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM de 8x, tarjeta de vídeo SVGA con 4 MB de RAM compatible DirectX 6 n Recomendado: Pentium II a 450 MHz, 128 MB de RAM, CD-ROM de 24x, tarjeta 3D con chip Matrox G200, G400, TnT, TnT2 o Rage 128.**

# NOCTURNE

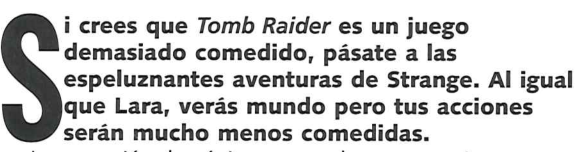
## BALAS Y PELOS DE PUNTA



■ Toma queroseno y dale recuerdos a la familia.



| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Gráficos excelentes.<br>■ Buena ambientación.<br>■ Puedes acceder a los episodios de forma independiente. | **Cruz**<br>■ Cámara irritantemente estática.<br>■ Para jugar en condiciones hace falta una buena máquina. |



**Si crees que *Tomb Raider* es un juego demasiado comedido, pásate a las espeluznantes aventuras de Strange. Al igual que Lara, verás mundo pero tus acciones serán mucho menos comedidas.**

La sensación de pánico es una de esas emociones que pocos juegos han conseguido. No es que no se haya intentado veces, el problema es que los gráficos no suelen colaborar para conseguir ese efecto. Algunos son poco creíbles y otros demasiado explícitos: siempre anuncian lo que está a punto de pasar. La emoción que sí han conseguido algunos títulos es la de mantener al jugador en vilo durante prolongados períodos de tiempo e incluso provocarles la necesidad de tomarse una manzanilla con un poco de Agua del Carmen. *Silent Hill*, con sus diabólicos niños zombies y su nebulosa atmósfera, es uno de los juegos que mayor número de sobresaltos ha provocado a los jugadores. Pero este juego sólo esta disponible para la PSX. Para PC, el referente que debemos tomar es *Alone In The Dark*. De hecho, el juego que analizamos en esta página es un híbrido entre este juego y *Tomb Raider*. Del primero persigue el intento de colocar a más de un jugador con las uñas clavadas en el techo y llamando sin cesar a su mamá. Del segundo, el sistema de juego. Hasta las pistolas te resultarán familiares.

*Nocturne* relata las aventuras de The Strange (el extraño). Así se conoce al personaje que deberás manejar durante el juego. Su nombre se debe a la falta de documentación de este personaje a la hora de enrolarse en una especie de agencia creada por Theodore Roosevelt a principios de siglo llamada Spookhouse. Dicho gabinete se dedica a combatir las fuerzas negras que intentan dominar la Tierra. Para denominarlo de una manera más moderna, tu papel es prácticamente el mismo que el de Mulder en *Expediente X*. Además de este personaje, la agencia dispone de otros que te ayudarán a la hora de obtener información o te acompañarán durante la aventura. Elspeth «Doc» Holliday, por ejemplo, es una científico que desempeña un papel parecido al del señor Q en los filmes de James Bond. En el primer capítulo del juego te acompañará Svetlana Lupesco: una chica de curvas rotundas producto del mestizaje entre un vampiro y una mujer. Además de los integrantes de la agencia, encontrarás otros personajes neutrales que te irán relatando partes de la historia y, cóomo no, un surtido elenco de monstruos que dificultarán tus objetivos y a los que tendrás que ir despachando de manera extremadamente profesional. Entre estos últimos encontrarás vampiros, súcubos, hombres-lobo, zombies, gremlins, etc. Por si fuera poco, también tendrás que estar ojo avizor para no caer en las trampas con las que cuentan los escenarios. El juego está dividido en cuatro actos a los que puedes acceder de forma independiente. Su único lazo de unión es simplemente cronológico. Cada uno de estos capítulos se encontrará dividido en niveles en los que tienes que ir completando objetivos. Dichos objetivos son desvelados por los mismos personajes del juego mediante animaciones que le dan cierto toque de película. Entre, tiros y más tiros.









■ A este hombre lobo lo despacho antes del próximo apeadero.

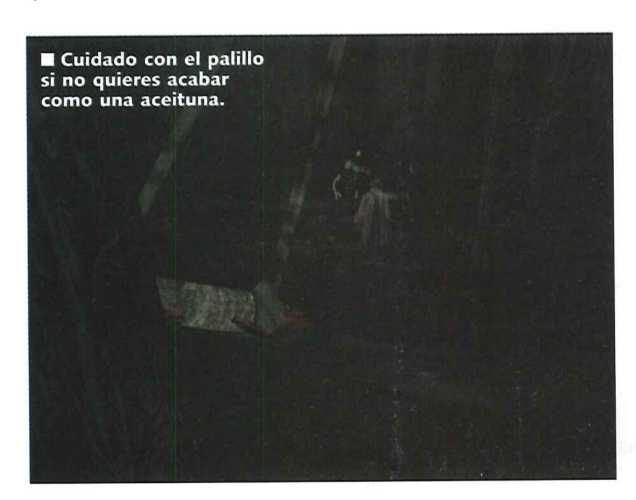


■ Relájate y disfruta del viaje. Cuando el sarao empiece te aseguramos que estarás tenso, muy tenso.



Las aventuras de Lara Croft son el referente de este juego en cuanto a su modo de avanzar en la aventura. Si bien tu personaje dispone de varias armas, las que más va a emplear durante el juego son sus Colt 45 con mirilla láser incorporada. La diferencia básica es que estas armas pueden emplear distinto tipo de munición. Según al personaje al que te enfrentes, es más aconsejable emplear unas que otras. El manual del juego incluye una pequeña referencia sobre cuál es la virtud de cada munición, aunque, de hecho lo vas a descubrir a medida que avances en el juego. La interfaz del juego permite el empleo del teclado y el ratón al mismo tiempo, aunque el mejor controlador es un *gamepad* de diez botones. El motivo por el que es más recomendable la segunda opción es que no se puede asignar tareas a los botones del ratón y dependerás en gran medida del teclado. El sistema Quake no es muy práctico en este juego. Con el *gamepad,* podrás asignarle las funciones más básicas y activar las secundarias a través del teclado. Una vez saques tu arma, aparece un icono en la parte inferior derecha del monitor que te indica el tipo de arma y la munición que empleas. Si te atacan, en la parte superior aparece una barra de vida representada por una silueta que se vacía a cada mordisco. Resultan extraordinariamente elegantes y poco molestas para el jugador. La mayor dificultad que encontramos a la hora de manejar al personaje es cuando hay que interactuar con algún elemento del escenario. Si no te colocas en el lugar adecuado, difícilmente conseguirás obtener algunos ítems o activar algún elemento del escenario.

Los gráficos de *Nocturne* son los encargados de crear el ambiente necesario para dar la auténtica sensación de terror. Los escenarios pueden ser tanto interiores como exteriores y están perfectamente ambientados mediante múltiples texturas y luces dinámicas. Basta con que emplees la linterna o hagas que el personaje enfoque hacia a ti el láser de sus pistolas para observar lo bien elaborados que están dichos efectos. El ambiente es totalmente tenebroso, pero existen un par de defectos que echan por tierra tanto derroche de energía. Por un lado, la cámara con la que sigues la aventura es totalmente inactiva. A medida que avanzas por las ventanas, la cámara se ubica en una posición distinta pero permanece totalmente inmóvil. En más de una ocasión pierdes de vista a tu personaje durante las refriegas, ya sea por que tu compañero se ha parado a luchar justo delante de la cámara o por que ha aparecido un monstruo a tu espalda. Para evitarlo, no te queda más remedio que optar por la opción de «apuntar automáticamente» que ofrece el juego y disparar hasta que la pantalla quede libre de monstruos o salir corriendo con la esperanza de aparecer en un nuevo escenario libre de obstáculos. Es totalmente recomendable activar la opción de «correr siempre». De este modo, podrás pasar rápido por las ventanas de transición y salir pitando cuando no veas qué carajo está pasando en el combate. Por otro lado, está la banda sonora. Es muy indicada para ayudar a conseguir la tensión necesaria, pero te previene cuando va a aparecer algún monstruo, ya que se interrumpe de manera brusca para dar mayor énfasis a los múltiples y variados efectos del juego. A pesar de la poca resolución que ofrece el juego, 640 x 480, te hará falta una buena máquina para reproducirlo en condiciones óptimas. Lo hemos probado con un PII a 450 MHz, 128 MB de RAM y tarjeta Riva TnT, pero mientras que el juego y las animaciones son fluidas, el tiempo de carga de cada acto o nivel del juego requiere buenas dosis de paciencia. Los personajes cuentan con un buen renderizado pero se les ha olvidado dotarlo de cierta expresividad en los rostros, así como de animar sus labios en las escenas animadas en que se ofrecen planos cortos o primeros planos.



■ Cuidado con el palillo si no quieres acabar como una aceituna.

El juego está bien ideado, aunque da la sensación de estar inacabado. La falta de una cámara dinámica y la excasa pulcritud de las animaciones, extremadamente importantes para seguir el argumento, dejan cierto mal sabor de boca. Por lo demás, *Nocturne* es una buena aventura al estilo *Tomb Raider* que difícilmente te dejará indiferente. No esperes quedarte helado de miedo en la silla, aunque sí que en más de una ocasión el juego consigue erizar los poros de la piel. Te hemos avisado. ★★★



**O si no...**

**Alone In The Dark**
★★★★★
Con este juego podrás pasar una terrorífica velada acompañado de zombies y otras gentes de mal vivir. Consigue poner los pelos de punta al más pintado.

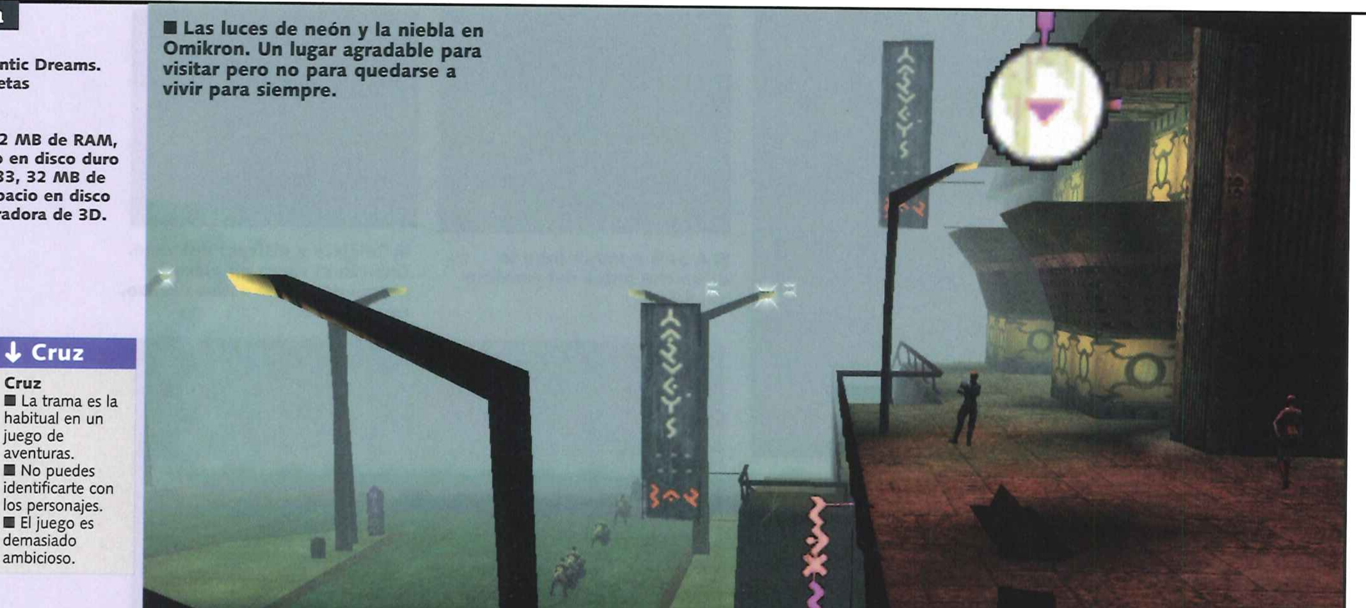
**Resident Evil 2**
★★★★
Eres un policía bueno en una ciudad plagada de muertos vivientes dispuestos a roerte las meninges. Busca a tu gente y acaba con el terror que aterra a la población.



**Ficha técnica**

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Quantic Dreams.**
- Precio: **7.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requiere: **P166, 32 MB de RAM, 500 MB de espacio en disco duro**
- Recomendado: **P233, 32 MB de RAM, 1,7GB de espacio en disco duro, tarjeta aceleradora de 3D.**

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara** | **Cruz** |
| Una ciudad con un entorno muy realista. | La trama es la habitual en un juego de aventuras. |
| La animación de la expresión facial de los protagonistas es brillante. | No puedes identificarte con los personajes. |
| La historia te atrapa. | El juego es demasiado ambicioso. |



**Las luces de neón y la niebla en Omikron. Un lugar agradable para visitar pero no para quedarse a vivir para siempre.**

# THE NOMAD SOUL

## LA MATERIA NO SE CREA NI SE DESTRUYE, ¡SE REENCARNA¡

**T*he Nomad Soul* viene con el típico mensaje «esto no es un juego, es real». Gracias a tu PC vas a ser transportado a través del tiempo y el espacio hasta Omikron, un mundo que se encuentra a punto de sufrir un colapso moral. Es un sociedad fundamentada y gobernada únicamente por la tecnología: monitores de televisión en forma de hologramas controlan las mentes de los ciudadanos y los hombres del tiempo no se limitan a predecirlo, lo planean.**

Esta sociedad tiene también un lado sórdido: un mundillo que esconde lúgubres bares de alterne, prostitutas y pornografía. Este no es únicamente el lugar donde reside un David Bowie virtual, sino también en el que transcurre la mayoría de la acción que se desarrolla en *The Nomad Soul*.

Tu personaje es un oficial de policía que ha perdido la memoria y, además, es sospechoso de haber asesinado a su compañero. Mientras investigas las circunstancias de la muerte de tu viejo amigo, vas desentrañando una trama de corrupción y crímenes que te conduce directamente hacia el malo malísimo, el peor de todos: Belcebú.

Este juego de estética techno-siniestra está inspirado claramente en *Blade Runner*, que debía ser la peli preferida del creador. Omikron aparece en todo momento como una ciudad de lo más realista que nunca hayas visto en un juego. Aereodeslizadores surcan los cielos, la gente sólo se preocupa de sus asuntos y las calles están repletas de vagabundos. Aunque todo esto impresiona bastante al principio, el sentimiento de malestar desaparece con el tiempo y te encuentras ante el juego estándar: lees las reglas, encuentras los objetos y los usas en las ocasiones adecuadas.







**Bowie era una de las grandes bazas de *Nomad Soul*, pero su presencia en el juego más bien es testimonial.**

Mientras avanzas en el juego, vas desarrollando la habilidad de introducir tu alma en el cuerpo de otros tipos. Es una idea bastante buena, pero sería mejor si tuviera alguna razón de ser. Es cierto que hay algunos momentos de la narración en los que es vital que te traslades al cuerpo de otro tío, pero, por lo general, acabas haciéndolo simplemente por la novedad que entraña el hecho de ser otra persona. Este proceso te permite explorar un poquillo las vidas de los otros personajes (y también registrar los apartamentos de la gente), pero no puedes desviarte demasiado de los objetivos principales del juego; y eso es precisamente lo que la corrupta Omikron quiere que hagas.

Es fácil decir que *The Nomad Soul* es demasiado ambicioso. En realidad, el juego contiene tres géneros en uno: es aventura, en parte es un juego de combates a tiros y es un juego de lucha en 3D. La única vertiente que realmente funciona es la de aventuras. La lucha es la típica y solamente entra en juego cuando te encuentras con un pez gordo. Las secuencias de disparos en primera persona aparecen en las peleas contra los criminales, pero están mal diseñadas.

En resumen, se trata de un juego que no aprovecha la mayor parte de su potencial. *The Nomad Soul* está repleto de buenas ideas que podrían haber funcionado. Pero, o bien el problema se debe a la tecnología o a la puesta en práctica de estas ideas; simplemente, no se trata de una buena combinación. El esperado Messiah, que juega con cartas parecidas, tiene muchos más números para el póquer. ★★★

**O si no...**

**Grim Fandango**
**EA** ★★★★
Escoge tu manera de morir en una clásica y loca aventura.

**Outcast**
**Infogrames** ★★★
Una aventura épica que rompe moldes.



■ Los personajes están caracterizados al detalle.



■ La verde Irlanda es uno de los parajes que vas a tener que visitar en forma de monje.



■ Este es tu aspecto original, aunque a medida que avances irás utilizando otros cuerpos.

# ATLANTIS II

## VENTANAS DE AVENTURA

**Las aventuras gráficas basadas en la sucesión de ventanas, nos hacen recordar aquellos tiempos en los que las tarjetas de vídeo contaban con medio MB de memoria y tan sólo eran capaces de producir 250 colores. Cryo Interactive parece dispuesta a recordarnos esas jurásicas épocas aunque también están dispuestos ha exprimir nuestros ordenadores a base de animaciones. Hace poco hemos tenido la oportunidad de ser jueces con *Fausto 7* y de continuar la novela de Bram Stocker con *Drácula*. Ahora llega el momento de revivir las aventuras de Seth, el héroe del original *Atlantis*, en la piel de su hijo Ten. *Atlantis II* mantiene ese sistema de navegación ventana a ventana combinado con las soberbias animaciones. El scroll de 360° es el encargado de dar el aire 3D en las primeras y las animaciones, con detallados personajes, son las encargadas de dar pompa al evento.**

El juego consiste en recoger información y objetos que se combinan para resolver puzzles. A medida que transcurre irás encontrándote con hasta 60 personajes que te guiarán y te irán desvelando la historia en la que te ves involucrado. La aventura transcurre en cinco paisajes distintos (Irlanda, el Tíbet, el Yucatán, China y Shambhala) y en cada uno de ellos te meterás en la piel de un personaje autóctono. Cryo ha puesto especial atención en cuidar al máximo cada detalle en los parajes que describe. Los paisajes, los sonidos y la caracterización de cada personaje ayudan a crear la sensación de autenticidad necesaria para sentirse partícipe en la aventura. Las animaciones tienen un papel fundamental. El sistema Omni 3D y Omni Sync desarrollados por Cryo, permiten la inclusión de animaciones con personajes perfectamente modelados en 3D y con movimientos faciales totalmente sincronizados con los diálogos. Este es un lujo caro de ver en las aventuras gráficas, pero aparte de esto a *Atlantis II* le falta chispa. En las animaciones difícilmente verás a más de un personaje. También resulta especialmente sosa la interfaz que te permite acceder a los diálogos. Todo lo que debes preguntar está representado por iconos que no permiten el ser originales ni abandonar a los personajes sin acabar con el consabido interrogatorio. Los eventos se suceden de manera rígida y limitan su jugabilidad. Tampoco encontrarás muchos objetos que recoger ni macro-puzzles que te recalienten la sesera. *Atlantis II* se basa en excelentes animaciones y en un sólido argumento. Si el sistema de ventanas no es para ti un inconveniente a la hora de abordar una aventura gráfica, te recomendamos que pruebes con ésta. Aunque si buscas algo más de acción y puzzles interesantes y te importen un bledo las animaciones detalladas mejor que dirijas tus pasos a nuestro recuadro de recomendaciones. ★★★

■ Sí, padre prior. He roto mi voto de silencio al comentar el partido del sábado.

**O si no...**

**Outcast**
*Infogrames* ★★★
En esta aventura controlarás a tu personaje como si de Lara (Croft, por supuesto) se tratara y conocerás los entresijos de una interesante civilización.

**Fausto 7**
*Friendware* ★★★
También cuenta con buenas animaciones pero es una aventura en la que participas de manera más activa y con puzzles algo más complejos. Juzgar a los demás está feo pero es divertido.



■ ¿Un barco en medio del Tibet? Bueno cosas más raras se han visto.

### Ficha técnica

- Editor: **Friendware**
- Desarrolla: **Cryo Interactive**
- Precio: **7.450 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos mínimos: **Windows 95/98, Pentium a 166 MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM de 4x, tarjeta de vídeo SVGA con 2 MB de RAM compatible DirectX 6**
- Recomendado: **Pentium a 200 MHz, CD-ROM de 24x,**

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Animaciones y ambientaciones excelentes<br>■ Historia interesante | **Cruz**<br>■ Puzzles demasiado simples<br>■ Demasiado rígido. |

**Ficha técnica**

- Editor: **GT Interactive**
- Desarrollador: **Digital Reality**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1- 8**
- Requisitos mínimos: **Windows 95/98, Pentium a 233 MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM de 4x, tarjeta de aceleradora 3D con 4 MB de RAM compatible DirectX 6**
- Recomendado: **Pentium II a 233 MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM de 8x, tarjeta de aceleradora 3D con 4 MB de RAM compatible DirectX 6**

# IMPERIUM GALACTICA II

## ¿HAY VIDA MÁS ALLÁ DE NUESTRA ATMÓSFERA?




■ Busca información antes del alunizaje o te puedes llevar sorpresas desagradables.



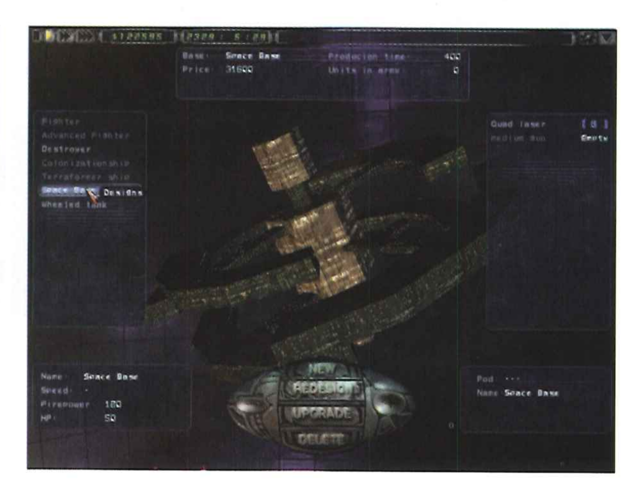
| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Simulación muy completa y casi configurable<br>■ Interfaz clara<br>■ Entornos activos en forma de desastres naturales<br>■ 3D de cabo a rabo | **Cruz**<br>■ Poca sensación de ETR<br>■ Unidades terrestres muy limitadas |

**La existencia de vida más allá de nuestra galaxia es algo que ponen en duda más de un científico. Los que sí están dispuestos a creer en ello son los desarrolladores de juegos. Más que nada porque tienen una familia a la que alimentar y algunos gastos a los que hacer frente. Con esta premisa, Digital Reality ha desarrollado la segunda entrega de este juego basado en la expansión de civilizaciones y combates en más o menos tiempo real. La primera parte carecía de elementos suficientes como para hacer de ella un juego a tener en cuenta. *Imperium Galactica II* ofrece lo mismo pero con los suficientes cambios para que, ésta vez sí, podamos hablar de un juego con mayúsculas.**

La cosa va de expandir civilizaciones a base de colonizar planetas y mantener una potente flota interestelar con la que mantener el vacío espacio tranquilo, proteger tus naves de carga y dedicarte a la piratería con las naves ajenas. La galaxia de Galáctica está poblada por ocho razas distintas, aunque tú tendrás que conformarte con sólo tres. Cada una de ellas posee sus propias características y sus propios métodos de expansión. El juego se divide fundamentalmente en dos partes. Por un lado están los mapas interestelares. En ellos verás planetas que conquistar y nebulosas que admirar. Desde estos mapas podrás dirigir tu flota de un lado a otro o atacar a los indeseables que se acercan demasiado a tus planetas.

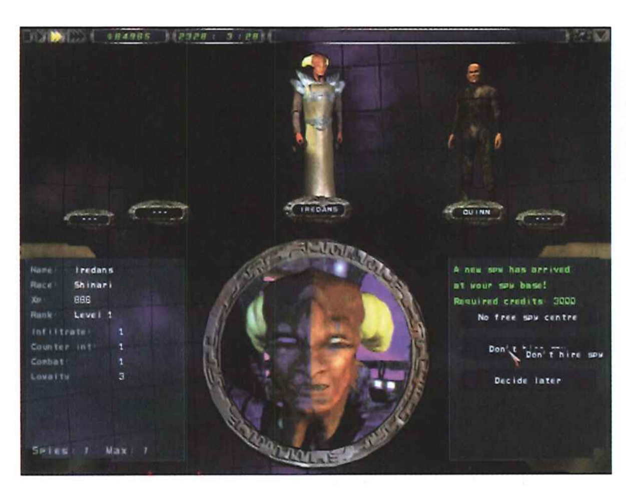
■ Utiliza los láseres para acabar convirtiendo a tu enemigo en una bonita explosión de luz y color.






El modo de dirigir las naves es extremadamente simple. Basta con seleccionar el aparato y utilizar el botón derecho del ratón para dar la orden pertinente. Desde esta pantalla, podrás acceder a los planetas y obtener información de ellos. En caso de formar parte de tu colonia, puedes acceder a los menús que te permiten aumentar tu flota, sus prestaciones y aspectos tan fundamentales como la recogida de impuestos, las directrices diplomáticas o el desarrollo de nuevas tecnologías. Cuando entras en combates entre naves la pantalla cambia a una vista más cercana del evento. *Imperium Galactica II* utiliza un sistema de combates parecido al que ya hemos visto en *Starfleet Command*. Lejos de lo que sería una batalla en tiempo real, las naves parecen como congeladas en el espacio. Eso se debe a que la interfaz del juego esta regida por un calendario interestelar en el que el jugador puede intervenir. Cuando empiezan las batallas el tiempo no corre y es el jugador el que debe activarlo después de dar las órdenes pertinentes.

Este sistema, empleado en muchos juegos de estrategia por turnos, permite al jugador pausar el juego, hacerlo avanzar despacio o saltarse unas cuantas centurias en las que no pasa absolutamente nada. Una idea muy acertada, ya que al principio del juego suele ocurrir eso: nada. Pero por otro lado, hace que los combates entre facciones carezcan de acción trepidante. Lo mismo ocurre con los combates terrestres, aunque en este caso la cosa empeora debido a que no dispondrás ni de unidades aéreas, ni marítimas, ni tan solo de vehículos terrestres rápidos con los que explorar los planetas o sorprender con escaramuzas a la banda rival. Sólo unos cuantos tanques a los que podrás configurar el tipo de arma que desees y dispongas. Eso sí, podrás seguir lo que sucede situando la cámara casi donde te apetezca. Desde ver de lejos los combates, hasta seguirlos desde un primerísimo plano en el que te parecerán que los láseres vayan a lesionarte. Pero no sufras, todo es virtual. *Imperium Galactica II* es un juego que emplea en todo momento las perspectivas 3D y que permite la ubicación de la cámara en todos muchos puntos posibles. En los combates espaciales podrás, incluso, seguirlos desde abajo para asegurarte de que no pinchan




■ **¿Qué estará haciendo el enemigo? Si quieres respuestas hazte con un espía.**

una rueda de tu tren de aterrizaje. En cualquier caso, podemos detener el juego cuando nos plazca, reorientar la cámara, dar nuevas ordenes y continuar la batalla.

La expansión de los imperios se basa más en una buena estrategia de socio- politico- económica que en una intervención militar en gran escala. *Imperium Galactica II* tiene más de simulador expansionista que de estrategia en tiempo real. Los menús y submenús de la interfaz son fáciles de entender y, si te sientes agobiado por los múltiples cargos que ostentas , puedes delegar parte del trabajo a la IA del juego. La diplomacia, la buena gestión del árbol de desarrollo de cada civilización y el empleo de espías son factores que te pueden llevar a la victoria de manera limpia y sin grandes bajas. Asegúrate de mantener unos buenos ingresos y destínalos a desarrollar nuevas tecnologías. Protege las zonas ocupadas con un disuasivo dispositivo militar y... deja que el juego se encargue de fastidiarte el progreso. Al igual que ocurre con simuladores como los *Sim City*, en *Imperium Galactica II* la IA se encarga de generar desastres naturales para infringir daños



■ **Te cansarás de hacer de parlamentario. ¡Queremos menos verborrea y más acción!.**



■ **Desarrolla todo lo que puedas para convertir a tu civilización en una potencia a tener en cuenta.**

a los poco prevenidos. La orografía de algunos planetas, por ejemplo, hace que las placas tectónicas que lo forman se agiten vigorosamente. Si no has desarrollado la tecnología suficiente para hacer frente a los seísmos, verás tu prospera civilización sumida en la ruina moral y económica en forma de cascotes. Si juegas con los humanos (Solaris) deberás hacer frente a un grupo subversivo llamado los Brotherhoods of Tears, que se encargarán de minar tu poder frente a tus súbditos. Si sumamos esto a los tres tipos de raza disponibles, a la posibilidad de descargar nuevos mapas de Internet y las múltiples opciones de juego en Red, el resultado es una jugabilidad enorme.

Los estrategas espaciales más exigentes encontrarán en este juego todos los alicientes para que la expansión sea una tarea dura, aunque si esperas encontrar intensos combates en tiempo real, tanto en el espacio como en los planetas, será mejor que dirijas tus pasos hacia *C&C* o *Starcraft*. *Imperium Galactica* está mucho más a la onda de *Sid Meiers Alpha Centauri*, aunque la sensación de turnos es bastante menor. Si hasta ahora no había vida más allá de nuestro decrépito Sistema Solar, a partir de ya tú mismo puedes encargarte de crearla. ★★★★

**O si no...**

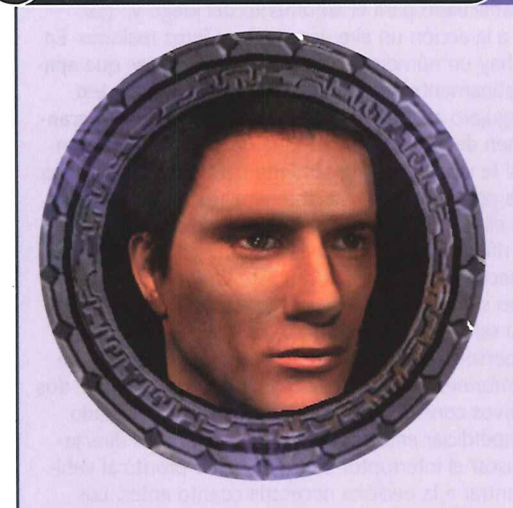
**S.M. Alpha Centauri**
★★★★★
Sid Meiers ha sabido poner su sello en los juegos de estrategia por turnos. Dejó la idea de Civilization en malas manos y se dedicó de lleno a la expansión intergaláctica con Alpha Centauri.

**Space Clash**
★★★
Es extremadamente parecido y mucho más económico. Cuenta con mayor número de unidades pero los entornos son totalmente 2D. Eso sí, las batallas transcurren en tiempo real y hay más. Pero puede resultar caótico.



■ **Colonize con criterios arquitectónicos. Una ciudad ordenada y limpia da gusto de verla.**

## Tú eres...



**...un Solaris:** Desconocemos si por que provienes del sistema solar o por que te pasas el día en la playa tomando el sol. Nosotros apostamos por lo primero y por eso eres humano. En IG II ser humano significa no ser el mejor en nada, aunque te da la ventaja de poder ser bueno en muchas facetas. Las misiones a las que tendrás que hacer frente son muy variadas. Desde defender tus naves de transporte hasta espiar a tus vecinos (faceta muy humana por otro lado). Tus principales enemigos son los Kra'hen y tu principal obsesión recuperar cuatro poderosos cristales cósmicos. Un fetiche como otro ¿no?



**...un Kra'hen:** Pues vienes de muy lejos y además eres un bruto. No te gusta la diplomacia, ni el comercio y los espías te suenan de haber visto alguna película de James Bond. Eres hombre parco en palabras y tu único afán es expandirte a base de guerrear con todo el que se ponga a tiro. Eso sí, has desarrollado técnicas de combate que van más allá de la mera carga frontal y tu arsenal informático está preparado para superar el efecto 5.000.



**...un Shinari:** Formas parte de la clase alta de IG II. No sabes guerrear pero te manejas bien en el comercio, la diplomacia y en el arte del espionaje. Así que prefieres amasar una buena fortuna y dejar que los demás te hagan el trabajo sucio. No tendrás mucho trabajo físico pero te tendrás que devanar la sesera en conseguir tecnología de tus vecinos y en establecer pactos ruinosos para las demás razas. Deberás conseguir que las demás razas se exterminen entre ellas mientras lo contemplas impávido, pero recuerda que un desliz sexual puede acabar con tu carrera política.

**Ficha técnica**

- Editor: **Acclaim**
- Desarrollador: **Acclaim Studios London**
- Precio: **9.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Rumble pak**



# ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

## ¿DE DÓNDE SALEN TANTOS CANGREJOS?



■ El uso del color y el manejo de texturas es lo que hace palidecer a Armorines.

**El argumento del título, inspirado en la película *Straship Troopers,* da pie a un *shoot'em up* en primera persona con misiones concretas, escenarios bien diseñados y cientos de enemigos a los cuales aplastar. La Tierra ha comenzado a sufrir la invasión de ciertos insectos o crustáceos venidos del espacio, y para vencerlos se ha recurrido a los Armorines, las fuerzas militares mejor dotadas del mundo. Puedes escoger entre el personaje masculino, Lewis, o el femenino, Lane. El juego consiste en abrirse paso entre decenas de insectos gigantes para cumplir las misiones de cada nivel. El tipo de objetivos y de escenarios, y el comportamiento de los cangrejos crean una buena atmósfera, creíble y consistente, aunque los detalles gráficos y sonoros se echan de menos.**

Lo primero que llama la atención en *Armorines* son los enemigos. La conducta de los grandes insectos eleva la veracidad del título si lo comparamos con juegos en los que te enfrentas a soldados que parecen muñecos de cuerda o autómatas. Los insectos invasores se dirigen de un lado a otro como seres perdidos pero hambrientos, que exploran un mundo para el que no tienen adaptados sus sentidos. Y cuandote descubren se lanzan en línea recta hasta que te alcanzan, y no paran de acosarte con sus afiladas patas. El modo de moverse y la velocidad de estos inmensos cangrejos los convierte en un enemigo realmente adecuado para el argumento del juego y, por tanto, dan a la acción un aire de estricto y feroz realismo. En cada nivel hay un número fijo de bichos alienígenas que aparecen paulatinamente; saltan de la nieve del suelo o caen desde un agujero abierto en el techo. Algunos, los más grandes, disponen de armas láser, aunque no significan un gran problema si te sitúas estratégicamente para abrir fuego. Pero cuanto más pequeño es el insecto enemigo más dificultades tienes para eliminarlo, y si no has activado el enfoque automático del rifle no tienes ninguna oportunidad.

Para conectarse sin demoras con este título, lo mejor es actuar como si realmente estuviéramos cumpliendo una misión para salvar al mundo, puesto que perseguir a unos bichos sin personalidad y altamente peligrosos no es lo que hace de *Armorines* un juego divertido. Cada misión tiene dos o tres objetivos concretos, y es recomendable no olvidarlo para no desperdiciar energías; lo mejor es dirigirnos directamente a buscar el interruptor indicado, saltar pronto al vehículo y encontrar a la persona necesaria cuanto antes. Los bichos, en especial los pequeños, son muy difíciles de eliminar debido a su velocidad y movimientos aleatorios, pero si te das

***ARMORINES* LOGRA QUE TE SIENTAS EN ACCIÓN EN TODO MOMENTO, Y QUE SEPAS QUÉ HACER AUNQUE NO SEPAS CÓMO, CON LO CUAL EL RETO ES CONTINUO PERO NO PARALIZANTE.**




■ **En monorraíl se mueve solo y aplasta a los bichos, así que puedes echarte a dormir.**

prisa para encontrar al científico que necesitas, o para activar los interruptores sin detenerte ante cada uno de los ruidosos crustáceos, tendrás más éxito. Se trata, pues, de actuar como un verdadero soldado que tiene misiones precisas que cumplir. Por fortuna, el cartucho se ha traducido al castellano.

Las misiones exigen que recorras los niveles completamente, y que entres en todos los sitios a medida que abres las puertas activando interruptores. Para conseguirlo, deberás actuar como un auténtico *sherpa,* orientarte bien y confiar en tu instinto. Con esta fórmula de juego, *Armorines* logra que te sientas en acción en todo momento y que sepas qué hacer aunque no sepas cómo. La sensación de reto es continua, pero no paralizante. La dificultad está en que pierdes la orientación cuando el escenario se llena de hambrientas garrapatas, y tienes que enfrentarte a ellas y huir al mismo tiempo, con lo cual puedes perder la orientación y verte obligado a hacer esfuerzos adicionales para recuperarla.

Para evitar que estas dificultades estropeen el título, Acclaim Studios London ha intercalado niveles en los que el protagonista se sitúa en un monorraíl autopropulsado desde el cual tiene que abrir fuego a decenas de crustáceos alienígenas con un gran rifle. Sin duda, estas misiones de monorraíl no son más que un descanso, pues aquí no tienes que conservar la orientación espacial, y es reconfortante poder eliminar a los bichos sin peligro o ver cómo los aplasta el vehículo. Pero la acción, en este caso, es demasiado monótona y simple; si has ajustado la velocidad de la palanca analógica para apuntar más rápido, los niveles de monorraíl apenas sí sirven de entrenamiento.

Después de entrar en un nuevo nivel es importante ajustar el mando analógico según se trate de misiones de monorraíl o normales, pues *Armorines* comparte con *Turok 2* la dificultad para apuntar. La diferencia es que aquí se nota más, ya que los tamaños y las velocidades de los enemigos varían sin piedad. En el modo normal, la palanca es tan ligera que apuntar con ella es demasiado difícil, por lo que hay que ajustar la velocidad inevitablemente en los niveles normales, y opcionalmente en los de monorraíl. Aunque hay 30 posiciones para ajustarla, siempre tendrás problemas, y es que, en último término, el mando analógico es lo más problemático de *Armorines*.

A pesar de que los escenarios están bien planeados, y que el argumento y los enemigos ayudan a crear una situación in-teresante, *Armorines* no destaca por su cuidado aspecto visual ni del auditivo, y por ello pierde calidad. Los sonidos que escuchas son los gritos habituales, los gruñidos de los in-sectos y algunas voces que piden ayuda, todo dentro del mar-co de una musiquilla de fondo más bien convencional. Las texturas están ausentes, todo parece hecho de un mismo ma-terial y en ninguna parte resalta un brillo particular, de metal o de vidrio. Las criaturas desaparecen sin dejar rastro al acertarles, y demasiado pronto; la oscuridad al final de los túneles consiste en un hexágono negro que se aleja de ti. Acclaim, sin duda, podría haberlo hecho mejor en este aspecto.

En suma, *Armorines* es un título mejorable en el aspecto gráfico, con algunas dificultades para el control de la puntería y con unas misiones sobre rieles que no ofrecen ningún atractivo, pero estas sombras no alcanzan realmente a oscurecer sus posibilidades de jugabilidad. Lo más importante es que logras sentirte dentro de una aventura particular, en la que el cumplimiento de las misiones tiene sentido dentro del juego, y en la que los enemigos siempre son una piedra en el zapato, como tendrían que serlo en una situación real. Los jugadores de sentidos delicados lo encontrarán poco atractivo visualmente, pero los amantes de la acción tendrán muchas cosas por hacer y muchos enemigos por matar. ★★★★

**O si no...**

**Jet Force Gemini**
*Nintendo* ★★★★
Más exigente y mucho mejor presentado gráficamente.

**Turok 2**
*Acclaim* ★★★★★
Los dinosaurios son más divertidos que los crustáceos.

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Buena relación argumento-jugabilidad.<br>■ Impresionante diseño de los enemigos.<br>■ Acción realista. | ■ Gráficos demasiado discretos.<br>■ Difícil control de la puntería. |





■ **Imagínate un alacrán de 200 kilos cayendo desde el techo. ¡Dispárale!**



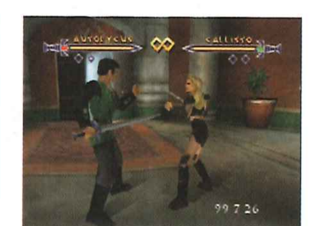







■ De día o de noche, al aire libre o entre cuatro paredes, pero siempre a sablazo limpio.








**Ficha técnica**

- Editor: **Titus**
- Desarrollador: **Titus**
- Precio: **9.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Pak de memoria, Rumble Pak**

# XENA, PRINCESA GUERRERA

## XENA LLEGA ENTRE MANDOBLES AL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Manejo fácil<br>■ Amplia variedad de | **Cruz**<br>■ Le falta complejidad<br>■ Le falta fluidez<br>■ Sistema de combate algo torpe |

**A menudo la has visto, en su atuendo escaso y vagamente medieval, luchando contra hombres corpulentos que la miran con lujuria. Pero ahora, por primera vez, sus manos seguras y fuertes van a sujetar tu espada: *Xena Warrior Princess* acaba de llegar a la Nintendo 64. Sí, un tumultuoso combate en el que toman parte todos los personajes de la serie de televisión: Xena contra Gabrielle, Ephiny contra Calisto... puedes formar cualquier pareja sublésbica que salga de tu controlador. Esto, por sí solo, constituye un placer, pero... ¿la acción posterior mantiene el interés?**

■ Xena y su anillo de compromiso tamaño familiar.

El sistema de combate de *Xena* se basa en combos y movimientos especiales, al más puro estilo *beat'em up*. Lo mejor de este juego es la gran cantidad de movimientos que puedes ejecutar desde el inicio. En un abrir y cerrar de ojos, dominarás los especiales, y las combos básicas son fáciles de usar. También existe un buen número de movimientos más complicados. En conjunto, hay bastante por descubrir. Se pretendió que *Xena* fuera un juego fácil y, al mismo tiempo, interesante para el jugador experimentado. Pero, por desgracia, no se ha avanzadolo suficiente en esta dirección. Aparte de que la acumulación de combinaciones largas no basta para crear un gran juego de lucha, aquí no hallarás contraataques, inversiones ni multipartes como las que han encumbrado a los *beat'em up* de Namco.

La cámara se mantiene en posición fija, y esto puede crear cierta confusión con el sistema de lucha. Si tu personaje se encuentra en el fondo de la pantalla, «Adelante» puede convertirse en «Arriba» en el D-pad, lo cual es molesto. Aunque estos fallos no plantean grandes problemas, la pelea se vuelve más azarosa de lo que debiera, sobre todo cuando los personajes corren unos alrededor de otros a gran velocidad. Lo mejor de *Xena* es la modalidad Lista, con la que un máximo de cuatro jugadores pueden luchar entre sí con equipos de hasta cuatro personajes. Se trata de una modalidad de combate en equipo reforzada, con mucha violencia y diversión.

Todas las zonas de combate se han configurado en buen 3D y son agradables a la vista. Los escenarios pueden variar mucho —desde bosques hasta playas, pasando por mercados— pero siempre reflejan la ambientación de la serie televisiva. Sin embargo, creemos que les falta gancho. Tal vez unas mesas para practicar el salto, o algún río en el que se pudiera caer… Ah, es que ha empezado el impacto de la Dreamcast: *Power Stone* y *Soul Calibur* han elevado el nuevo listón para los juegos de lucha y *Xena* tendrá que ceñirse el sujetador de cuero y hacerles frente.

De todos modos, *Xena* se sostiene perfectamente como juego de combate y presenta a los mejores jugadores que se hayan visto en la Nintendo 64. Los expertos en *beat'em ups* se quejarán de su poca flexibilidad, pero este título no está hecho para ellos. Puede que *Xena* sea el único *beat'em up* serio de Nintendo para esta campaña de primeros del 2000, pero no es mucho mejor que títulos descaradamente infantiles como *Super Smash Brothers*, de Nintendo. Mucho nos tememos que no va a añadir nada nuevo a los libros de historia. ★★★

**O si no...**

**WCW Vs NOW**
*Proein* ★★★
Un juego de *Wrestling*, muy divertido para cuatro jugadores.

**Fighters Destiny**
*Infogrames* ★★★★
No es que sea un *Tekken* para Nintendo 64, pero la verdad es que lo parece.

# EARTHWORM JIM 3D

## DELIRIO INVERTEBRADO.

**E*arthworm Jim* y su fantástico traje espacial de color blanco llegaron a territorio Nintendo hace casi diez años. El gusano astronauta se hizo popular gracias a un cruzapantallas en 2D que mereció varias secuelas. Luego vino la fama, la televisión, los clubs de *fans* y las montañas de apetitoso fertilizante. Jim pensó que ya lo había conseguido todo en esta vida y ya no le faltaba nada por hacer. Aunque sí, le faltaba un chapuzón en el mundo de las tres dimensiones.**

En su ultimísima aventura, Jim vaga por un lujoso entorno tridimensional intentando arreglar los desperfectos causados por una vaca loca. Como lo oyes. La vaca en cuestión ha caído sobre la cabeza de nuestro héroe dispersando los cuatro elementos que forman su cerebro –felicidad, memoria, fantasía y miedo- y él tiene que recuperarlos y hacer que encajen de nuevo.

Para lograrlo, deberá enfrentarse a todo tipo de rarezas, desde pollos gigantes a mutaciones de Elvis. Y lo hará siguiendo su desquiciado libro de estilo: con golpes de cola, láseres o simpáticas pistolas humanas. Sus amiguetes de siempre (el mono científico o el gato maléfico, por ejemplo) le acompañan de nuevo en este plataformas bonito y aparentemente bien diseñado. La cosa tenía pinta de éxito navideño, pero el caso es que no ha acabado de funcionar.






■ **A Erthworm Jim se le ha ido la pelota. Se le cayó una vaca en la cabeza, ya ves.**

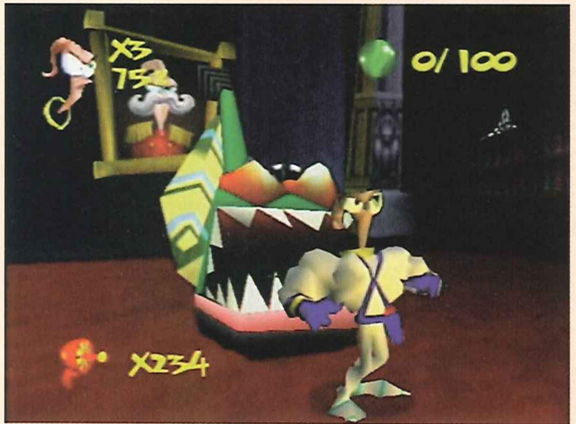
¿Por qué? Tal vez porque la cámara es abominable. Los niveles serán bonitos, pero el caso es que apenas se ven. Mover al anélido aventurero no es ningún problema: cualquier leve movimiento del analógico le hace dar vueltas y más vueltas. Pero el problema es que nunca sabes dónde va. Te pasas la mayoría del tiempo ardiendo en hogueras que no habías visto o cayéndote de plataformas que no sabías que estaban a punto de acabarse. Puedes ajustar la cámara con el *pad*, pero rara vez te las arreglarás para tener una buena panorámica de tu entorno. Y este es un problema que hace que, en algunos momentos, sea casi imposible jugar.

Con la voz de Homer Simpson poniendo la guinda y la hábil combinación de humor enloquecido y puzzles inteligentes, *EJ 3D* tenía muchos números para ser un juego maravilloso. El problema es que se hace difícil disfrutar todo lo bueno que ofrece cuando la mayoría del tiempo estás gritándole a la pantalla después de que otro innecesario y estúpido movimiento de cámara te ciegue. Es muy frustrante estar en el interior de una larva. ★★★

### Ficha técnica

- Editor: **Virgin Interactive**
- Desarrollador: **Vis Interactive**
- Precio: **9.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Bonito<br>■ Puzzles inteligentes<br>■ Mucha profundidad | **Cruz**<br>■ Cámara pésima<br>■ Perspectiva gusanil |




**O si no...**

**Super Mario 64**
**Nintendo** ★★★★★
Cumbre absoluta de la conversión a 3D de los plataformas.

**Mischief Makers**
**Nintendo** ★★★★★
Locura plataformil de la vieja escuela. Artesanal y muy bueno.




■ **Bienvenido al interior del cerebro**




■ **Comedia gusanil, desastre de cámara.**

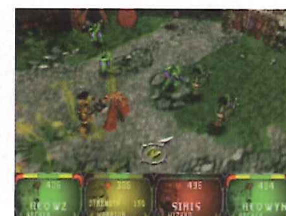














**■ Destruye a la bestia y nuevos calabozos se abrirán a tu espíritu aventurero.**

# GAUNTLET LEGENDS

**Ficha técnica**

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Atari**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **pak de control, Rumble Pak, pak de expansión**

## BRUJERÍA ENTRE AMIGOS.

**La versión arcade de *Gauntlet* era un juego simplemente curioso que se convertía en una gozada cuando un par de colegas se ponían a jugar contigo. La partida múltiple era una carnicería de monstruos en la más puro tradición de Dungeons & Dragons, un verdadero trabajo en equipo. Para divertirte necesitabas compañía.**

Más o menos lo mismo le pasa a *Gauntlet Legends*, la golosa conversión N64 del título del que te hablábamos. El juego es exactamente el mismo, sólo los gráficos han sido puestos al día. Guías a tu aventurero a través de interminables corredores. Con suerte, irás acompañado, te reirás mucho y te lo pasarás de lo lindo. Pero, sólo o acompañado, con lo que puedes contar es con que hordas de tenebrosos seres surgidos de varios generadores de monstruos te ataquen una y otra vez. Gauntlet sigue la fórmula arcade de un enemigo en cada esquina. No hay tiempio para respirar ni echar una mirada a tu alrededor, destruir el aparato que crea a tus enemigos es la única forma de sobrevivir a esta divertida pesadilla. La pena es que la N64 no tiene una ranura en la que echar monedas para ganar algo de tiempo, como pasaba en el arcade original.

Como juego festivo no tiene precio. Todo el mundo protege a los compañeros heridos, evitando que su barra de salud se vacíe antes de que alguien encuentre una poción reconstituyente. Quien recoge un power up puede intentar una maniobra de distracción que de a sus compañeros la oprtunidad de destruir el generador de monstruos. Hay cuatro tipos de personaje a elegir, y un equipo compensado suele ser el que forman un personaje de cada: Mago, Valquiria, Guerrero y Arquero. Sus habilidades son complementarias, así el guerrero tiene una mayor resistencia mientras que el mago hace un mejor uso de las pociones mágicas. Un grupo poco equilibrado no tiene nada que hacer en los niveles superiores, poblados jefes casi indestructibles.

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
| --- | --- |
| **Cara**<br>■ Gráficos jugosos, sobretodo si tienes un pak de expansión<br>■ Genial partida coperativa<br>■ Enemigos para dar y vender | **Cruz**<br>■ Muy básico<br>■ Necesitas a tres amigos para disfrutarlo de verdad |

Los jefes sí que son una novedad en la serie *Gauntlet*. Tras cruzar unos pocos niveles temáticos en cada uno de los mundos empiezas a enfrentarte a escarabajos gigantes o mujeres araña en biquini. Derrótalos y podrás acceder a la siguiente mazmorra. A diferencia del original, que es una virtualmente infinita superposición de 512 niveles, *Gauntlet Legends* tiene un principio y un final bien definidos. Llegará el día en que ya no te queden monstruos que descuartizar, así que no pienses que éste es uno de aquellos multijugadores que duran indefinidamente.

**GAUNTLET ES UNA EXCELENTE AVENTURA PARA CUATRO JUGADORES A LA QUE NO VALE LA PENA JUGAR SOLO.**

Sólo una advertencia: no compres Gauntlet Legends si no tienes amigos dispuestos a echar unas partiditas contigo. Como entretenimiento solitario este juego ofrece muy poco, es aburrido y extremadamente difícil, por no decir imposible. Si lo intentas, enseguida descubrirás que se hace repetitivo y con poco aliciente. Pero si consigues que un puñado de nostálgicos del viejo *Gauntlet* (o de los juegos de espada y brujería en general) se reúnan alrededor de tu N64 un viernes por la tarde, te divertirás tanto que las nueve mil pelas que cuesta el juego te parecerán una de las más sabias inversiones de tu vida. ★★★★

**O si no...**

**Mario Kart 64**
Nintendo ★★★★★
Tiene un modo Grand Prix y una buena partida doble, pero lo mejor es el modo para cuatro jugadores.

**Mario Party**
Nintendo ★★★★
Un buen juego de tablero, pero sin monstruos que despanzurrar ni jefes que te pongan a prueba.



**■ No hay nada como el trabajo en equipo.**


"Convierto en adictos al *Tetris* a todos los que me rodean".

# Maria Grazia Cucinotta

Interpreta a La Cigarrera en *El Mundo Nunca Es Suficiente*, ha predicado el evangelio del Tetris en círculos cinematográficos y nada le gusta más que hacer cosas feas en la cocina [glups].



**Según la cuenta de *Top Juegos*, han existido 56 chicas Bond. 43 de ellas eran de origen no anglosajón y 12 eran morenas. Pero sólo una morena extranjera ha intentado tirar a Bond desde una motora al Támesis. ¿Quién es esta mujer de armas tomar? Maria Grazia Cucinotta, por supuesto.**

**Maria aparece en *El Mundo Nunca Es Suficiente*, la nueva película de James Bond, interpretando a La Cigarrera; una soldado alquilada por el malo malísimo Renard (Robert Carlyle) para matar a Bond antes de que intercepte 5 millones de dólares en dinero petrolífero. ¿Tiene éxito en la empresa? ¿Tú que piensas? ¿Pero, qué hay de la propia Maria? Bueno, es de Sicilia, ha trabajado como modelo desde la tierna edad de 16 y su revelación en la gran pantalla llegó cuando interpretó a Beatrice Russo en la lacrimógena (y nominada al Oscar) *El Cartero (y Pablo Neruda)*. Luego queda la pregunta clave: "¿le gustan los videojuegos?". Di que sí, Dios mío...**

**Erm, hola pues. Uhm. [Pausa nerviosa] Así que La Cigarrera; ¿algo que ver con Monica Lewinsky?**

La Cigarrera es una asesina. Ella es la mala y tiene una sencilla misión: acabar con James Bond. Pero, como todo el mundo sabe, es imposible acabar con James Bond. Puedes estar cerca de conseguirlo, pero sabes que siempre encontrará una forma de salvarse. ¿Por qué me llamo La Cigarrera? No lo sé. Es sólo el nombre que encontré en el guión. Justo al principio le ofrezco a James un puro cubano.

**Erm, pero, ¿no mueres antes de los créditos iniciales?**

Bueno, sí, sólo estoy en la película un ratito.

**¿Y no te molesta que, si hubieras sido una buena, quizá podrías haber estado en la película entera?**

No. Está bien. Realmente no me gustaría estar en la película durante 1os 130 minutos, o el tiempo que sea. Creo que aburriría a la gente. Sólo intenté hacer un trabajo tan bueno como podía. Espero que la gente me recuerde. Creo que los films de James Bond son como leyendas; casi todo el mundo verá *El Mundo Nunca Es Suficiente* a la larga, y recordará cosas específicas sobre lo que vieron. Especialmente la secuencia en la lancha motora, que es la parte más dramática.

**¿Llegas a besar a Pierce?**

Sólo llego a besarle con mi pistola.

**¿Así que nada de besuqueo, eh? ¿La próxima vez, quizás? ¿Cómo es el Sr Brosnan?**

No podía creérmelo cuando lo conocí, porque pensaba que sería una de esas intocables estrellas. Pero era tan dulce, tan simpático y una persona tan auténtica... un verdadero hombre de familia. Pierce es realmente divertido y me hizo reír millones de veces. Fue muy comprensivo conmigo y me ayudó con mis líneas de diálogo, algo que me ayudó a tener más confianza en mi labor.

**Dices en tu página web que respondes a la mayoría de e-mails que envían tus fans. Cuando Top Juegos intentó leer tu libro de invitados, decía: "Errore 5 nella form. Scusate per qualsiasi inconveniente!". ¿Pero cómo?**

Todavía contesto a mis e-mails cuando tengo tiempo. El único problema llega cuando estoy fuera de Sicilia, porque tengo problemas accediendo a mi e-mail. Pero cuando vuelvo a casa y no estoy trabajando, hago un concienzudo esfuerzo por contestar. Siempre contesto los e-mails de amigos y familia. Ya sabes cómo es: te sientas hablando con gente hasta las cuatro de la madrugada, y después tienes que rodar a las cinco de la mañana.

**¿Qué horrible, verdad? De todos modos, hay un montón de recetas sicilianas en tu sitio. ¿Cómo es la comida siciliana? ¿Se pierde algo España?**

Me encanta cocinar. Creo que es importante para una mujer. En realidad, acabo de escribir un libro sobre cocina siciliana. ¿Que si la comida siciliana es parecida a la italiana? Bueno, tiende a ser más fresca porque todos los ingredientes son naturales. He encontrado buenos restaurantes italianos en Inglaterra, pero no sicilianos.

**Así que, ¿no eres una gran adicta a los videojuegos?**

Ocurre que has de estar en casa para jugar a la PlayStation. Cuando viajas tanto como yo, tienes que confiar en tu Game Boy. [Levantando las manos en el aire] ¡Juego muchas horas! Cuando estás en un rodaje a menudo tienes que esperar dos o tres horas, así que juego con mi Game Boy para no estar aburrida. ¿Recuerdas el *Tetris*? ¡Era una campeona en ese juego cuando salió! Estaba rodando una película y obligué a todo el set a que jugase. Yo fui la primera en hacerme adicta, pero al final todo el mundo estaba enganchado.

**¿Has jugado alguna vez a *GoldenEye*?**

Erm, no, no he jugado.

**¿Te das cuenta de que cuando conviertan El Mundo Nunca Es Suficiente en un juego, serás uno de los personajes para escoger? ¿Y matar?**

¿Cuándo va a salir? Me gustaría jugarlo. [Haciendo de sus dedos una pistola] Creo que, en realidad, tengo una vena asesina dentro de mí. Considero que podría disparar a matar contra los mejores.

■ *El Mundo Nunca Es Suficiente* se ha estrenado simultáneamente en todo el mundo.

■ Puedes visitar la página web de Maria en http://geco.it/cucinotta/en/index.htm, o enviarle un e-mail a cucinotta@geco.it.

■ La página web de *El Mundo Nunca Es Suficiente* está en http://www.bondisback.com.

■ El juego *The World Is Not Enough* está siendo desarrollado por Eurocom y será estrenado el próximo año en Nintendo 64 por EA. Promete acercarse al estilo de GoldenEye.

■ *Perfect Dark*, una especie de secuela no autorizada de *GoldenEye*, se lanzará para Nintendo 64 en abril.

■ Y para terminar de confundirte, avisamos que *El mañana nunca muere* para PlayStation tiene su reseña en la página 74 de este número.

## Un siciliana que fríe



■ ¿Quieres cocinar en plan siciliano? Aquí está la sencilla pero deliciosa receta para la pasta con atún y tomate. (Cuatro comensales)

■ Ingredientes:
400g de macarrones
1 lata de atún en aceite de oliva
300g de San Marzano rojo Tomates
Algunas olivs negras
5 cucharadas grandes de aceite de oliva virgen
Un puñado de sal

■ Pela los tomates, trocea el atún, colócalo todo en un cuenco y condiméntalo con sal. Calienta el aceite de oliva en una sartén, añade la salsa y pon la mezcla a hervir. Cocina la pasta al dente, sécala, mézclala bien con la salsa de atún y tomate, añade las olivas y sirve el plato. Delicioso en frío.

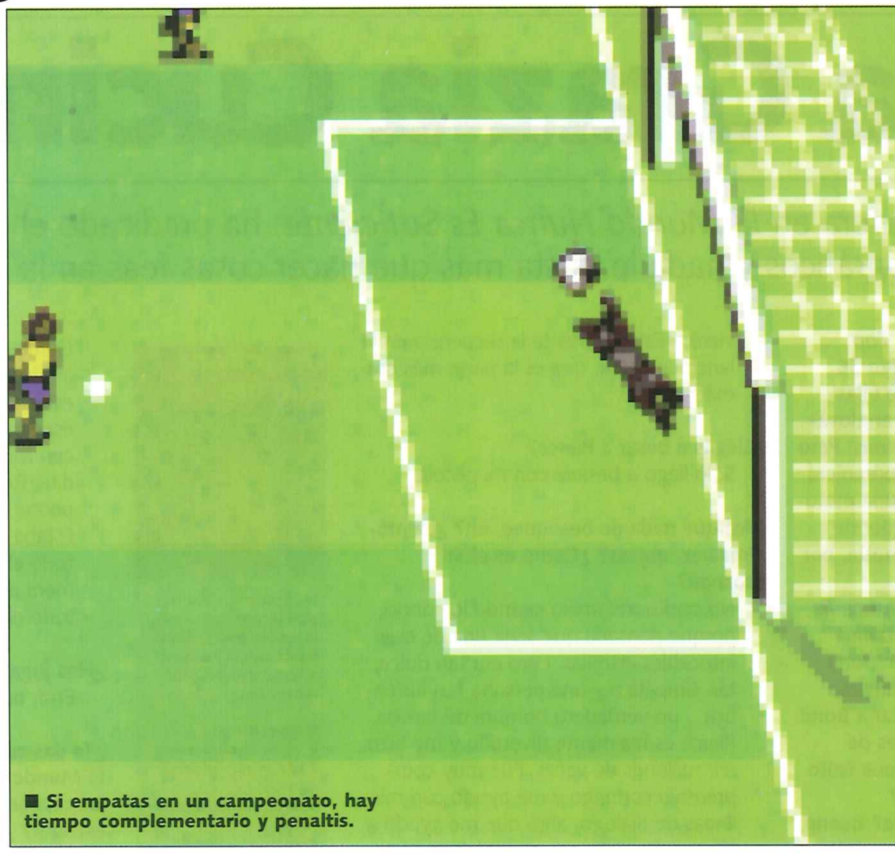


■ PHOTOGRAPHY: JUDE EDGINTON

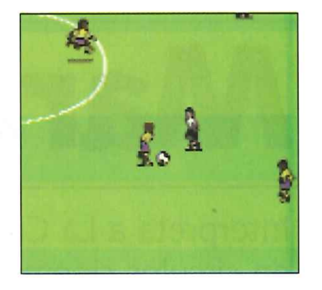


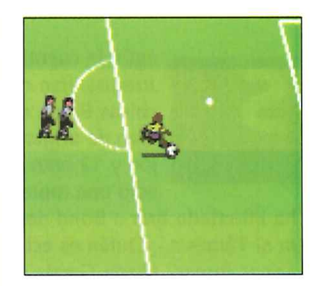


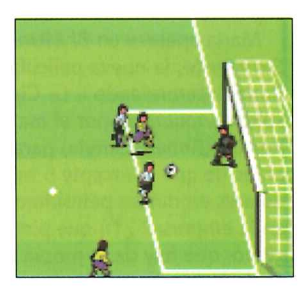
■ A medida que lo juegas aprendes a hacer pases más precisos



■ Si empatas en un campeonato, hay tiempo complementario y penaltis.







**Ficha técnica**

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Bit Managers**
- Jugadores: **1**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**

# RONALDO V-FOOTBALL

## GRAN FÚTBOL EN PEQUEÑA CONSOLA

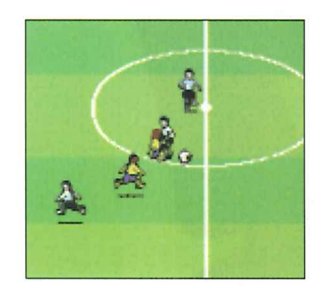
| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| **Cara**<br>■ Opciones realistas de configuración<br>■ Fuerte capacidad para envolver al jugador | **Cruz**<br>■ Falta la opción para dos jugadores<br>■ Gráficamente es poco llamativo. |

**Ha hecho falta mucho tiempo, pero por fin el fútbol está dignamente representado en la portátil de Nintendo. En cuanto empieces a jugar a Ronaldo, frases del estilo "Valió la pena esperar" asomarán a tus labios.**

Con la jugosa licencia de Ronaldo, la estrella aún de moda, y bajo el cuidado de un equipo de desarrollo ubicado a 30 minutos de Barcelona, los señores de Bit Managers, *Ronaldo V-Football* es un título que lo tiene casi todo para triunfar en el nuevo milenio. Y su primer argumento es la riqueza de opciones de configuración al momento de comenzar un partido; la gente de Bit ha incluido en el cartucho todas las selecciones nacionales existentes, todas las ligas europeas, cada equipo con sus 22 jugadores y los dos uniformes, y cada jugador con su peso, edad y estatura reales. Además, cada jugador tiene una serie de características personales que van desde la resistencia a la buena o mala suerte, y podéis creer que se notan cada vez que disputan un balón o encaran la portería contraria. Puedes diseñar campeonatos mundiales, partidos amistosos, cuadrangulares con semi-final y final o la exclusiva "Copa Ronaldo". Y puedes actuar como un verdadero Director Técnico, decidiendo la plantilla, mirando si prefieres una orientación más defensiva que ofensiva o lo contrario, y además definiendo la ubicación de los chicos en la cancha: 4-3-3, 3-5-2, etc.

**CUANDO ESTÁS DENTRO DE *RONALDO V-FOOTBALL*, EN LA CANCHA, EL JUEGO TE PRODUCE ESA EMOCIÓN QUE ES PROPIAMENTE FUTBOLÍSTICA.**





Cualquiera puede estar sospechando de una oferta de configuraciones tan generosa para un juego de Game Boy. Bueno, la verdad es que el peso de todo esto en el sencillo acto de jugar a fútbol apretando unos botiones no tiene demasiado peso. Pero no importa: desde que te pones a estudiar tu plantilla, reconociendo a los jugadores famosos y pensando en la estrategia, ya se ha salvado el cartucho, porque te lo estás pasando bomba. Con tantas configuraciones basadas en datos reales, el cartucho parece un simulador de dirección técnica, o sea, una forma cómoda de realizar las fantasías de muchos aficionados al fútbol. Ahora bien, suena el pito inicial, y comienza lo que es la experiencia definitiva: ¿estamos jugando a fútbol aquí? Pues bien, esto es lo importante, pero dejémoslo para el final, y hablemos de otras cosas antes.

El aspecto gráfico de *Ronaldo V-Football* no puede describirse precisamente como la cima del dominio del color, y la ambientación sonora es lo primero que hay que olvidar, por su palidez y monotonía. Pero quien sienta la experiencia de juego antes de que la impresión de la pantalla le enfríe un poco el entusiasmo no volverá a preocuparse de ello. Cuando estás dentro de *Ronaldo V-Football*, en la cancha, recordando la última vez que jugaste fútbol, sintiendo la mitad del control en tus manos y disputándote con el rival la otra mitad, el juego te produce esa emoción que es propiamente futbolística. Esto es realmente valioso y lo mejor es que no hay que ser fanático del fútbol para sentirlo; es más, es algo que pueden sentir los no iniciados en el deporte rey, con lo que el mérito de Bit Mangers es doble. Puestos a buscarle algún defecto serio, digamos que se hecha de menos un modo para dos jugadores. Pero el fútbol es como la vida: nunca alcanza la perfección. ★★★★

GAME BOY COLOR

# DIVERSIÓN Y VARIEDAD EN UN SOLO BOLSILLO

**La Game Boy empieza el año con espíritu pionero. ¿Quieres jugabilidad retro, violencia, plataformas y aventura? Pues tus deseos son órdenes para la portátil de Nintendo.**




## PAC MAN

- Editor: **Acclaim**
- Desarrollador: **Namco**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

### Te mueves o te mueres

Para los nacidos en la década del 70 fue la puerta de entrada a los videojuegos; todos los nacidos en los 80's lo conocen, pero muchos nunca lo jugaron. Ahora *Pac Man* vuelve a estar con nosotros para fortuna de los jugadores del próximo siglo. Alguna vez fue el rey de las tragaperras y muchos lo disfrutaron en casa con la vetusta consola de Atari, pero no es la nostalgia lo que nos lleva a decir que esta reedición del clásico de Namco merece ser jugada el doble de tiempo que muchos de los lanzamientos recientes. Pues este título tan sencillo encierra lo esencial de la interacción con una pantalla de juego: te mueves o te mueres. Los videojuegos han progresado tecnológicamente, los géneros se han diferenciado, hay cosas para todas las edades, pero si no incluyen movimiento y muerte, no acaban de encajar en lo que el común de los mortales entiende por un videojuego. *Pac Man* es esto, y la nueva edición se juega divinamente, rápido como tiene que ser, poniéndote nervioso, despegándote del resto de la realidad. Para llegar a los 20.000 puntos tendrás que maltratarte el pulgar y soportar acelerado el corazón, y principalmente, ser mejor que los empecinados y astutos fantasmitas. Como añadido excelente, la opción Pac Panic tiene dos versiones de *Tetrix* que no están nada mal. ★★★★




## TUROK RAGE WARS

- Editor: **Acclaim**
- Desarrollador: **Bit Managers**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

### El nuevo miembro de la familia de acción y peligro

En el aspecto gráfico, el juego presenta escenarios con tonos dominantes, que imprimen la diferencia entre los niveles; los enemigos y el personaje principal conservan su aire particular, con movimientos muy ágiles y con el número suficiente de píxeles como para reconocer a los dinosaurios y su verdugo. Faltan detalles de ambientación, un poco de intensidad en los colores, y un poco de brillo, pero el resultado general está bien. Y la jugabilidad del título está aún mejor. Para empezar, seleccionas la dificultad entre "normal", "chungo" o "chupao". A medida que avanzas, como era de esperar, vas encontrando armas, municiones y salud, y tienes que enfrentarte a las "creaciones científicas" de la Amaranthine Accordance en niveles que no te lo ponen nada fácil. Un ejemplo es el del río, en donde vas en una pequeña canoa, y tienes que esquivar proyectiles y pirañas asesinas sin dar un paso en falso, pues en el agua está la muerte. Otro es el de los laberintos de piedra, en el que la cámara se mueve empujándote, y aplastándote al menor descuido. Se trata, pues, de un título para nada fácil, lleno de acción y peligro, como debe serlo un miembro de la saga *Turok*. ★★★★



## MR. NUTZ

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Planet**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

### Una ardilla perdida en un mundo demasiado raro

Cuando un ser malvado llamado Yeti pretende enfriar la Tierra para crear un reino de hielo, sólo una cosa podemos hacer: aceptar que tenemos en las manos un título para público infantil. Así que cada cual debe preguntarse si esto le preocupa mucho, lo que sería una actitud infantil, o si no le importa. La verdad es que muchos títulos del género plataformas acompañan su argumento con historias que sólo recuerdan los niños, tienen un diseño de niveles sin ningún tipo de lógica y personajes supuestamente entrañables, pero al momento de jugar, todos ofrecen lo mismo en mayor o menor medida. *Mr. Nutz* es un título infantil gráficamente y por su argumento, pero de buena jugabilidad. Está lleno de movimientos curiosos, de saltos y de peligros de diversos tipos. Hay que avanzar para luego retroceder, hay que subir y bajar, y hay que dejarse llevar por el camino. Es bastante fácil, aunque puedes configurar tus partidas para reducir el número de vidas y los puntos de energía. Pero es poco vistoso, con una fallida paleta de colores y con unos personajes demasiado artificiales, puestos ahí sólo para darte qué hacer, pero sin mucho sentido dentro del escenario. Al final, *Mr. Nutz* no te salva del frío. ★★★

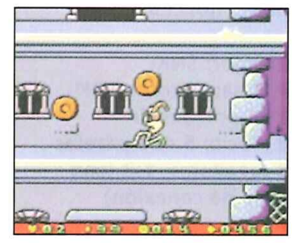



## MICKEY'S RACING ADVENTURE

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Rare**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

### ¡Dibujos animados dentro de tu Game Boy!

Este es un juego para quienes buscan que la pantalla de la Game Boy reproduzca realmente los dibujos animados tal como los vemos en la tele. Todo en la pantalla, y principalmente los personajes, aparece con cada una de sus líneas originales, con el color y las dimensiones reales y casi con el mismo tipo de movimiento con que los recordamos. De principio a fin los ojos notan la marca particular de Disney y la mano, la ingeniosa propuesta de juego, de Rare, que en este caso ha vuelto a lucirse. Esto es aún más importante en *Mickey's Racing Adventure,* tal vez el título más original editado en formato Game boy en bastante tiempo. El juego consiste en recorrer el pueblo de Mickey buscando dinero para poder tomar tren que te lleva a las distintas pistas en las que debes competir. En el pueblo y sus alrededores puedes visitar a algunos de los personajes más famosos de Disney, de los cuales recibes información y ofertas, y tienes que andar con cuidado, pues cada vez que te topas con alguno de los chicos malos estos aprovechan para quitarte algún billete. También puedes cambiar de personaje; cuando te conviertas en Pluto, enfrentarás los puzzles de velocidad más adictivos y difíciles que existen, tan rápidos que sólo después de haberlos superado varias veces (tras muchos intentos) sabrás cómo lo hiciste. ★★★★★



## EARTHWORM JIM: MENACE 2 THE GALAXY

- Editor: **Virgin**
- Desarrollador: **Crave**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

### ¿Qué sientes después de observar 15 minutos a una lombriz?

*Earthworm Jim* es una propuesta sencilla, 8 niveles diferentes y un personaje largo y feo, una humilde lombriz. La historia del juego es interesante, pero no ha sido suficientemente aprovechada: Earthworm Jim tiene un hermano malvado, que ha robado un aparato para teletransportarse por distintas dimensiones; el chico pretende usar ese teletransporte para recorrer el universo buscando las piezas de un arma con la cual pueda ser el dueño del mundo. Earthworm ha construido otro teletransporte interdimensional para perseguir a su enemigo. Pero el aparato consume energía, así que tiene que recoger continuamente celdas energéticas para pasar a la siguiente dimensión. Cada dimensión está llena de cosas raras, poco definidas gráficamente, pero peligrosas; hay estrellas de mar que rebotan, gusanos saltarines, chispas que se pasean precisamente por donde tú tienes que pasar, bebés que vuelan con turbinas y dejan caer una cosa verde a través del pañal, y ovejas de una pata que te sirven para llegar a sitios altos saltando sobre ellas. El truco del teletransporte podría servir para llenar la pantalla de variedad y de acción, pero los pobres acabados gráficos, y la obsoleta movilidad del personaje, que hace tan lento y tedioso el juego, disminuyen en gran medida las posibilidades del título. ★★★

# Neo Geo Pocket

**Cinco nuevos retoños para adornar el árbol**

Veamos qué nos ofrece este mes la lámpara mágica de SNK. Frota, frota y verás qué software más bonito acaba materializándose ante tus ojos.




## CRUSH ROLLER

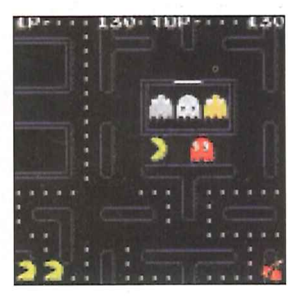
- Editor: **SNK**
- Desarrollador: **ADK**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **5.490 pesetas**
- Jugadores: **1-2 (con cable de conexión)**

■ Los seis juegos analizados el mes pasado constituían uno de los catálogos iniciales más prometedores con que jamás se presentó consola alguna. Mientras los disfrutábamos, nos dio por preguntarnos si la diminuta maravilla de SNK podría mantener el ritmo. Y a juzgar por este título, tal vez no pueda.

Y no es que le falten novedades a este supuesto Pac-Man de nueva generación. Los personajes, por ejemplo, son bastante curiosos, desde el conejo rosa al que le encantan «la gente asquerosamente rica» a Niwa Niha, toda una relaciones públicas en miniatura.

Pero no deja de ser un juego en el que repintas las calles con un ridículo pincel mientras antipáticos monstruitos te incordian y persiguen. Hay bonificaciones y objetos escondidos y se supone que es más completo y divertido que *Pac-Man*. Incluso es ligeramente tridimensional y presenta calles con puentes y pasos subterráneos. Puede que alguna de las sorpresas que te esperan en tu excursión pictórica te parezca interesante, y seguro que encuentras que al juego no le falta color.

Pero esto no es *Pac-Man*, es simplemente *Crush Roller*, y 5.490 pesetas es lo que cuesta pero no lo que vale. ★★



## PAC-MAN

- Editor: **SNK**
- Desarrollador: **Namco**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **6.490 pesetas**
- Jugadores: **1**

■ El proclamado juego del siglo en la reciente feria de Tokio no necesita muchas presentaciones. Es *Pac-Man*, un valor seguro.

Ésta es una completa conversión del mítico arcade del monstruito comebolas que incluye todos los ruiditos del original (el waka-waka digestivo, el fiuuu que acompaña a la vaporización de nuestro amarillo personaje...), la fruta, las píldoras de super poderes, el túnel... En fin, todo.

Está todo lo que hace falta para que podamos hablar de un *Pac-Man* como Dios manda. Namco se ha tomado esta conversión muy en serio y ha puesto un claro énfasis en la autenticidad. No se ha introducido ningún cambio que desvirtúe la fórmula original ni novedades como gráficos más lustrosos o modo historia. Si no fuese por las pequeñas dimensiones de tu Neo Geo, pensarías que has dado un salto en el tiempo y estás en el salón recreativo jugando a tu arcade favorito.

Aunque... ¡un momento ¡Hay una pantalla de opciones! Te permite elegir entre un modo de pantalla completa y otro con gráficos más auténticos pero es un poco menos jugable. Vaya.

Por lo demás, éste es el juego del siglo. Y cabe en tu bolsillo. Si tienes un buen recuerdo de los ochenta, cómpratelo. ★★★★




## SAMURAI SHOWDOWN 2

- Editor: **SNK**
- Desarrollador: **SNK**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **6.490 pesetas**
- Jugadores: **1-2 (con cable de enlace)**

■ Una colorista batalla a espadazo limpio. Eso es lo que promete la miniguía de *Samurai Showdown 2*. La realidad es un poco menos interesante, sobre todo si comparamos este juego con el prodigioso *King of Fighters R-2*.

Es cierto que los personajes llevan espadas, pero no esperes de ellos demostraciones de esgrima de alto nivel. En lugar de eso, esperan pacientemente su turno para aporrearse como en cualquier *beat'em up* al uso. Las espadas apenas importan.

Dicho esto, no está nada mal que puedas elegir entre 12 personajes distintos. Y en cuanto lo haces, aún te falta elegir entre dos modos de juego: caballeroso o alevoso, cada uno con sus reglas y sus propios movimientos. Una buena idea. Y además, entre los movimientos encontrarás deliciosos trucos de contorsionista que seguro que te hacen sonreír.

*Samurai Showdown 2* es una buena forma de explorar si es o no una buena idea el cable de conexión de la Neo Geo Pocket. Y el resultado del examen es positivo: una partida doble de este *beat'em up* cumple con las expectativas, aunque se quede lejos del alto nivel mostrado por *King of Fighters*. ★★★



## DARK ARMS

- Editor: **SNK**
- Desarrollador: **SNK**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **6.490 pesetas**
- Jugadores: **1-2 (con cable de conexión)**

■ La presentación no podría ser más atractiva. El paquete incluye ilustraciones con una clara estética a lo *Final Fantasy* y frases del tipo: «Tengo ansia de poder, un poder que sólo Lucifer puede imaginar». ¿Qué se supone que es esto? ¿Una versión adulta del *Zelda* de Game Boy o un *Final Fantasy VIII* de bolsillo?

Pues de hecho, es un extraño cruce entre rol y *shoot'em up*. Tu tiempo se reparte entre exploraciones de mazmorras y ensalada de tiros contra esqueletos y zombis. De hecho, eres una especie de liquidador profesional a las órdenes de *The Master*, un personaje tan insípido que podría aparecer en consolas de medio bit.

Y luego vienen los elementos de RPG. La pantalla de estadísticas tiene mucho más que ver con la pistola que llevas que con tu personaje. Es el arma la que va aumentando su poder a medida que la aventura avanza. The Master sigue insistiendo en la importancia de «oum», pero sólo Dios sabe qué significa eso. Es todo muy confuso, pero al menos hace que te entretengas buscándole un sentido a este infernal rompecabezas.

Lo principal es que explorar un enorme castillo lleno de no muertos siempre es agradable. *Dark Arms* no es *Final Fantasy*, pero se deja jugar. ★★★




## NEO MISTERY BONUS

- Editor: **SNK**
- Desarrollador: **SNK**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Jugadores: **1-2 (con cable de conexión)**

■ Una tragaperras de bolsillo. Eso es todo. SNK lo presenta como una experiencia interactiva que te permite viajar a Las Vegas, pero lo cierto es que siempre ha habido máquinas como ésta en mi barrio y seguro que también en el tuyo. La diferencia es que aquéllas funcionan con monedas y dan premios. Ésta, en cambio, la pagas de golpe y nunca te da nada. Ni las gracias. Así que al menos no induce a la ludopatía.

Sí, hay doble o nada, un sistema para regular tus apuestas y una serie de información que tal vez pretende convertir el juego en un curso acelerado de probabilística.

Pero nada de eso supone una diferencia sustancial. Es una tragaperras. Hay programas de PC que te permiten hacer un solitario, pero no son mejores que una baraja de cartas, con la que siempre puedes jugar a la brisca. Algo parecido pasa con *Neo Mistery Bonus*. ¿Entretenido? Puede. ¿Prescindible? También. ★★



■ Insert coin: el lenguaje internacional del capitalismo.


■ Simple y eficaz: Hiryu se abre paso hacia la victoria.

# STRIDER HIRYU 2

## CLÁSICO PLATAFORMAS ARCADE.

**Ficha técnica**

- Editor: **Capcom**
- Desarrollador: **Capcom**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

**Hace una década, Capcom sorprendió al mundo con una recreativa llamada *Strider*, el único juego que consiguió hacerle sombra al maravilloso *Golden Axe* gracias a su combinación de velocidad, violencia y sainete. Lo que nos preguntamos es dónde estaba *Strider* todos estos años.**

De acuerdo, los plataformas arcade ya no pasan por su mejor momento (entre otras cosas, debido al éxito cosechado por su revisión para consolas), pero eso no justifica que Capcom haya tardado tantos años en hacer una secuela de un título tan popular como éste. La razón puede ser que llevaban bastante tiempo trabajando en un juego similar para el sistema M2 de Panaonic. El sistema nunca salió al mercado, y eso frustró los planes de Capcom.

En Strider 2 tomas el contro de Hiryu, el encapuchado esgrimista del juego original, y ayudarle a apoderarse de una espada mágica llamada Light Sword Cypers. El sistema de control incluye saltos, chapuzones y trepa –además de esgrima- y es refrescantemente simple.

En lo que a gráficos se refiere, es una acertada mezcla de 2D y 3D con agradables entornos con los que interactuar. Capcom ha optado por conservar las 2D originales añadiendo apuntes de tridimensionalidad en los fondos y alguno de los jefes para hacer el juego un poco más contemporáneo. Este uso selectivo de las 3D hace que sea más fácil de convertir, ya que los desarrolladores japoneses piensan que los juegos en 3D pierden parte su espíritu cuando pasan a consola.

La acción no se limita al clásico scrolling horizontal, puedes moverte en varias direcciones e incluso saltar más allá del área abarcada por la cámara, aunque sueles aterrizar al lado de poderosos enemigos.

El problema de *Strider Hiryu 2* es que los juegos antiguos están bien para un rato, pero pronto no les queda más coartada que la nostalgia. Nuestro pronóstico es que este juego funcionará bien en Japón, país en el que Capcom es sinónimo de Dios y Hiryu es toda una estrella. En el resto del mundo nos cuesta demasiado pagar un precio especial por recreativas de regusto tan añejo. ★★★

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
| --- | --- |
| **Cara**<br>■ Controles simples y sencillos<br>■ Exitosa adaptación de un clásico<br>■ Hiryu es toda una estrella | **Cruz**<br>■ ¿Plataformas arcade? No, gracias<br>■ Le falta profundidad de juego |


■ El sol parece haberse puestos sobre los plataformas de salón recreativo.

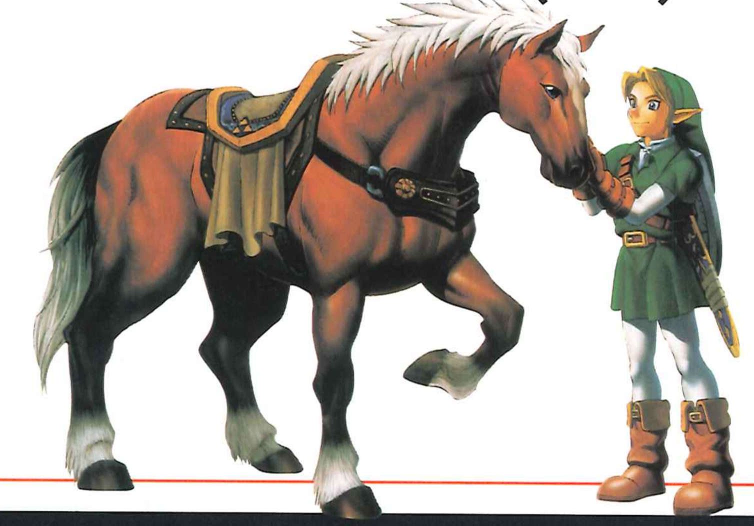
■ Nostalgia en dos y tres dimensiones.

# LA LISTA DEL

**Por fin la tenemos. Esta es la lista con los 100 títulos que vosotros, lectores de Top Juegos, consideráis mejores de la historia. Treinta de PlayStation, veinte de N64, dieciocho de PC, diez de la añorada SNES. Ocho de Game Boy, cinco de Dreamcast... Habéis apostado por el presente olvidando los clásicos arcade, Pac Man incluido, y apostando incluso por juegos de una consola recién nacida. Suponemos que muchas novedades que han entrado con fuerza en vuestras listas se hubiesen acercado a las primeras posiciones si la consulta durase otro par de meses. Sea como sea, ésta es vuestra lista, vuestro resumen de todo un milenio de videojuegos. Gracias a ti, por ayudarnos a hacerla.**

## TOP 10

1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)
2. GoldenEye 007 (N64)
3. Super Mario 64 (N64)
4. Metal Gear Solid (PSX)
5. Resident Evil (PSX)
6. Final Fantasy VII (PSX)
7. Gran Turismo (PSX)
8. Final Fantasy VIII (PSX)
9. Resident Evil 2 (PSX)
10. Tekken 3 (PSX)



## LOS 90 SIGUIENTES

11. Zelda: Link's Awakening (GB)
12. Tomb Raider 2 (PSX)
13. Donkey Kong Country (SNES)
14. 1080° Snowboarding (N64)
15. WipEout (PSX)
16. Mario Kart 64 (N64)
17. ISS 98 (N64)
18. Dino Crisis (PSX)
19. Banjo Kazooie (N64)
20. Spyro the Dragon (PSX)
21. Colin McRae Rally (PSX)
22. Silent Hill (PSX)
23. Terranigma (SNES)
24. Turok 2 (N64)
25. Chrono Trigger (SNES)
26. Half Life (PC)
27. Mario Kart (SNES)
28. Donkey Kong 64 (N64)
29. Sega Rally 2 (Dreamcast)
30. Driver (PSX)
31. Soul Calibur (Dreamcast)
32. FIFA 2000 (PSX)
33. Tomb Raider 3 (PSX)
34. Lylat Wars (N64)
35. Mario Kart 64 (N64)
36. Zelda (GB)

# MILENIO TOP 100 TopJuegos

37. Starcraft (PC)
38. Grim Fandango (PC)
39. Sonic the Hedgehog (Megadrive)
40. Carmaggedon (PSX)
41. Mario 64 (N64)
42. Diablo (PC)
43. Wario Land 2 (GB)
44. Street Fighter 2 (SNES)
45. Grand Theft Auto (PSX)
46. Castlevania (SNES)
47. Super Nintendo Tennis (SNES)
48. Mission Impossible (N64)
49. Alundra (PSX)
50. Comandos (PC)
51. Star Wars Episode 1: Racer (N64)
52. Secret of Evermore (SNES)
53. Mission: Impossible (N64)
54. Crash Bandicoot 3: Warped (PSX)
55. Super Mario Bros DX (GB)
56. Quake (PC)
57. Ridge Racer 3 (PSX)
58. Warcraft (PC)
59. Jumping Jack (Spectrum 48 k)
60. Quake II (PC)
61. Super Mario Bros DX (GB)
62. Esto es fútbol (PSX)
63. Soul Calibur (Dreamcast)
64. The Secret of Monkey Island (PC)
65. Panzer Dragoon Saga (Saturn)
66. Heroes of Might and Magic (PSX)
67. Yoshi's Story (N64)
68. Dungeon Keeper (PC)
69. Axelay (SNES)
70. WipEout 3 (PSX)
71. Theme Park (PC)
72. Tetris (GB)
73. The House of the Dead 2 (Dreamcast)
74. Tomb Raider 4. The Last Revelation (PSX)
75. Virtua Racing (Mega Drive)
76. Golden Axe (Mega Drive)
77. Wario Land 2 (Game Boy)
78. Secret of Evermore (SNES)
79. Contra (NES)
80. Super Mario Land (GB)
81. Virtua Fighter 3tb (Dreamcast)
82. Jet Force Gemini (N64)
83. Homeworld (PC)
84. Zelda DX (GB)
85. Power Stone (Dreamcast)
86. Pilotwings 64 (N64)
87. Alien Vs. Predator (PC)
88. Ape Escape (PSX)
89. Sim City (PC)
90. Dungeon Keeper (PC)
91. V-Rally (PSX)
92. Diddy Kong Racing (N64)
93. Shadowman (N64)
94. Killer Instinct (SNES)
95. Falcon 4 (PC)
96. Kensei (PSX)
97. Rainbow Six (PC)
98. Command & Conquer: Red Alert (PSX)
99. Total Annihilation (PC)
100. TOCA 2 (PSX)

## Por plataformas:

**Mejor juego PlayStation de todos los tiempos:** Metal Gear Solid
**Mejor juego PC:** Half Life
**Mejor juego N64:** Zelda: The Ocarina of Time
**Mejor juego Game Boy:** Zelda: Link's Awakening
**Mejor juego Dreamcast:** Soul Calibur
**Mejor juego del resto de sistemas (consolas de anterior generación, arcade):** Donkey Kong Country (SNES)

# VAMPIRO, UN MUNDO DE TINIEBLAS

**ERES UN VAMPIRO, FORMAS PARTE DE UNA PODEROSA RED SUBTERRÁNEA DE CHUPASANGRES SIN ESCRÚPULOS. OLVÍDATE DE *SOUL REAVER* Y SU TENEBRISMO DE OPERETA, ESTA VEZ ERES UN VAMPIRO URBANO Y CONTEMPORÁNEO. NIHILISTIC SOFTWARE Y PROEIN ESTÁN A PUNTO DE LLEVAR ESTA TERRIBLE AVENTURA A LA PANTALLA DE TU PC, PERO MIENTRAS ESE MOMENTO LLEGA, TE PONEMOS EN ANTECEDENTES.**

*Vampire, The Masquarade- Renegade* se editará la próxima primavera. Por completo que sea, no será más que la punto del iceberg de un submundo de rol y fantasía llamado "Mundo de Tinieblas". Un mundo donde nada es lo que parece, controlado por seres sobrenaturales, como vampiros, pulpos alienígenas o zombis lisérgicos fanáticos de las Spice Girls. Todo ello aderezado con la música de Sisters of Mercy, Dead Can Dance o versos de Baudelaire y Gloria Fuertes. Todo un clásico del rol convencional, el que se juega sin teclados ni pantallas, incluso sin tablero.



Hagamos un poco de historia: Al principio de los años noventa, la casa White Wolf lanzó "Vampiro La Mascarada", el primero de lo que iba a ser una serie de cinco juegos compatibles entre sí, denominados "narrativos". La idea era buena, un sistema de juego tan sencillo como versátil, un tema atractivo y una cuidada ambientación.

No es que la idea de hacer juegos narrativos fuese totalmente original, pero la serie *Vampiro* llevaba un poco más lejos el atractivo concepto de crear tu propio personaje y dotarlo de una psicología y un perfil personal cada vez más elaborados. White Wolf creó para nosotros una raza de vampiros con sentimientos, humanos descarriados a los que la maldición de Caín ha convertido en parias de vida subterránea

Poco sabía esta gente la criatura que había creado: tras Vampiro vinieron los siguientes juegos, *Hombre Lobo, el Apocalipsis*, *Mago, la Ascensión*, *Wraith, el Olvido* y *Changeling, el Sueño*. Y, por supuesto, una gran cantidad de secuelas y complementos de Vampiro que acabaron formando el llamado "Mundo de Tinieblas", la versión Gothic-Punk del nuestro. En él, vampiros, hombres lobo, momias, magos, fantasmas, hadas y demás caterva de seres sobrenaturales luchan, sufren e interaccionan entre sí en una oscura y petarda atmósfera de estética after-punk, con banda sonora de Bauhaus, Joy Division o The Cure. La más angustiosa de las preguntas que uno puede hacerse ante la contemplación de este mundo es: ¿dónde está la gente normal?, ¿cómo sobreviven los repartidores de pizza por las noches?

La serie *Vampiro* lleva casi ya una década dándole color, el negro, a un mundo que vale la pena explorar desde cualquiera de sus puntos de vista. Ese es el gran secreto del juego: Vampiro es grande como la vida, puede que incluso más grande. No es un simple escenario, sino un mundo muy completo, desarrollado hasta el menor detalle y listo para ser explorado (y ampliado) por el jugador más exigente.

En un momento en que el rol parecía estar de capa caída, *Vampiro, La Mascarada*, fue un soplo de aire fresco que le dio varios años de cuerda al género.

Pronto los Vampiros empezaron a agruparse en clanes. El más convencional era el de los Nosferatu, inspirados en

la película del mismo título y la serie *El misterio de Salems Lott*, pero también estaban los Bruha, motoristas macarras vestidos de cuero, o los Toreador, que se dejan entrever en la película *El Ansia*.

El juego utilizaba un sistema de dados de diez caras tan sencillo como versátil y ágil e incluía una cuidadísima ambientación, con numerosas citas de poemas y letras de canciones de grupos oscuros y una explicación bíblica del origen del vampirismo.

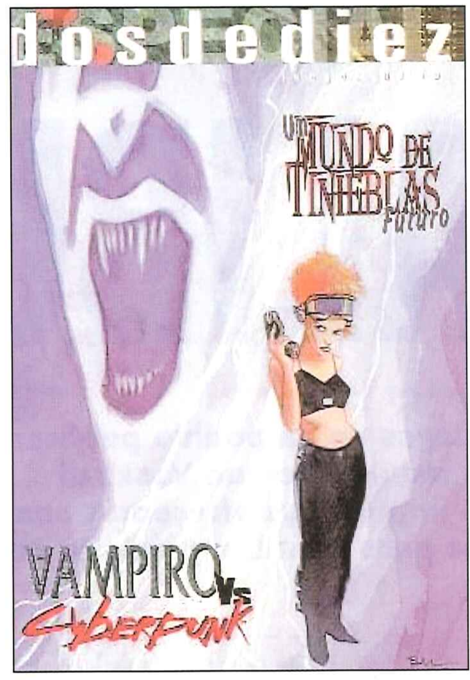
Esto, en síntesis, fue la primera edición, que en España venía de la mano de la desaparecida Diseños Orbitales e iba acompañada de su correspondiente pantalla (todo un detalle), en una encuadernación tan resistente y cutre como un fusil soviético.

La verdad que pese al tremendo éxito que tuvo, tanto la presentación como las reglas eran mejorables, por lo que no tardó mucho en aparecer la segunda edición, ya de la mano de La Factoría de Ideas.



Luego vinieron los sucesivos complementos, y con ellos un auténtico culto a la serie que obligó a los aficionados al rol a gastarse sus ahorros en cualquier producto editado bajo el sello Vampiros, ya fuesen ampliaciones de las reglas o detalladas explicaciones de cómo eran las sociedades vampíricas y sus clanes o guías detalladas de la vida subterránea de ciudades como Chicago o San Francisco. White Wolf incluso editó una serie de consejos para aquellos que querían jugar partidas de rol en vivo lo más realistas posibles sin caer en el socorrido combate a patada limpia.

Aunque tal vez la leyenda no hubiese llegado tan lejos si no llega a ser por *Vampiro, la Edad Oscura*, una secuela ambientada en la Edad Media y llena de elementos que excitan la imaginación (los siervos de la gleba, temerosos de Dios, infectados de vampirismo, acosando noche tras noche a pobres campesinos muertos de miedo y agrupados en torno a antorchas...).

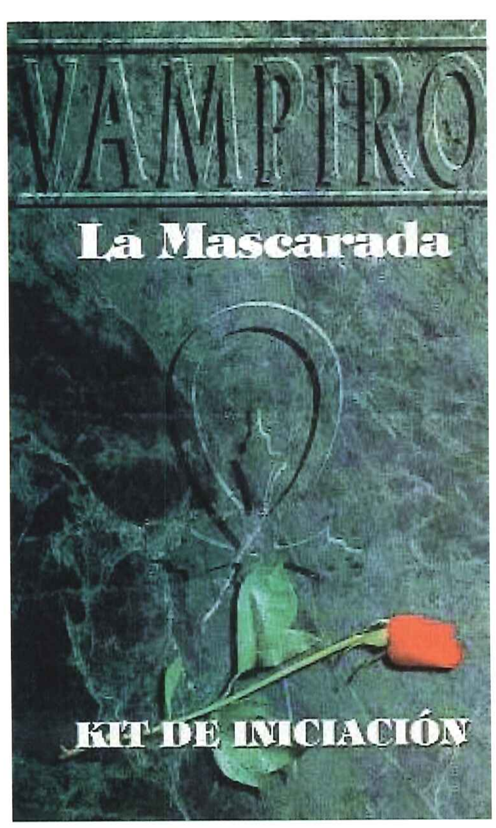


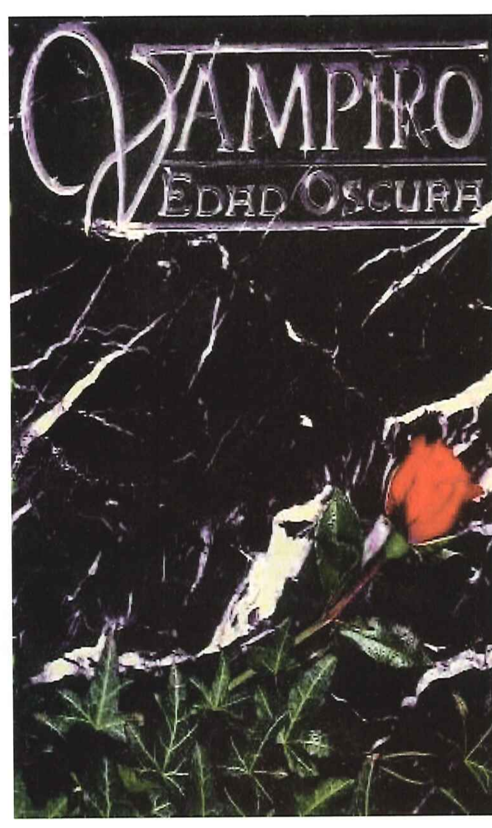

Y par finalizar, *Mundo de Tinieblas* se complementa con la serie de suplementos llamada *El año del cazador*, una completa guía de caza para aspirantes a doctor Van Helsing que te permite localizar y destruir a todo tipo de sanguijelas nocturnas.

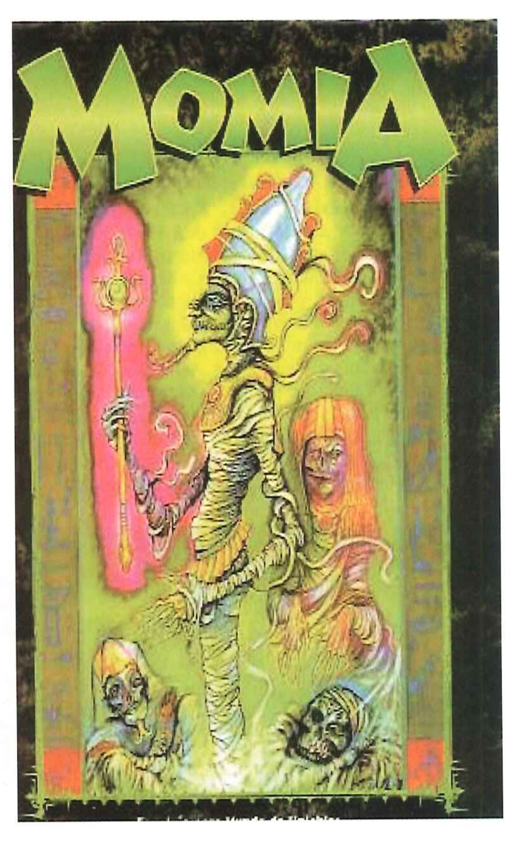
La última entrega hasta el momento (de la que hablaremos en futuros números, no pierdas la fe) es una seria mejora de las reglas, especialmente las de combate. Pero eso es otro historia, y ya te la contaremos en otra ocasión.

■ Vampire, The Masquerade: Renegade, juego de Nihilistic Software, será editado por Proein en Marzo de este año.

**■ De la Praga medieval al Londres de hoy en día, el juego de PC nos introduce en el elaborado y sugerente submundo de Vampiro, La mascarada.**



# ¡MAYDAY, MAYDAY!

## CONVIÉRTETE EN UN FIERA DE LOS JUEGOS DE LA NOCHE A LA MAÑANA

CÓMO BLANDIR EL ARMA EN...

# SOUL CALIBUR

Formato: **Dreamcast** | Editor: **Sega** | Precio: **8.990 pesetas** | Jugadores: **1-2** | ★★★★★

**Por desgracia, y contra lo planeado, Top Juegos no ha podido publicar una foto de Enrique Iglesias en taparrabos montado en un Vauxhall Calibra en el artículo de este mes. Pero no importa: os ofrecemos una interesante muestra de secretos de esgrima para asombro y deleite de cuantos tengan una Dreamcast.**

## DIEZ TRUCOS PARA *SOUL CALIBUR*



### 1. Utiliza el bloqueo.

El jugador poco avezado a los *beat'em up* apenas utiliza el botón de bloqueo O, porque no dispara ningún arma voladora ni especialmente destructiva. El bloqueo es un elemento tal vez algo soso, pero necesario para la protección del jugador. Con él, puedes resistir un ataque sostenido y replicar de manera brutal.



### 2. Acércate

Bien está que el guerrero fatigado se mantenga a distancia y haga lo que pueda con la espada, pero tienes más posibilidades de causar estragos si te acercas y pulsas X+A. Así dispondrás de cuatro movimientos distintos, según la dirección en que ataques a tu infortunado rival. *Top Juegos* aconseja acercarse por la espalda.



### 3. Patadas

Los mandobles de la espada estándar son más inofensivos de lo que crees. Si añades algunas patadas con el botón B, tu estilo de lucha ganará en potencia y versatilidad. Las patadas altas, sobre todo, hacen mucho daño.



### 4. ¡Fuera del ring!

*Soul Calibur* se distingue de *Tekken* en que tiene una zona de combate o «ring» delimitada. Puedes aprovecharte de esta circunstancia: si vas a por todas y echas a tu oponente del ring, habrás ganado la partida... recurre a esta táctica cuando te den una paliza y estés a punto de perder.



### 5. Ataques Alma y Espíritu

Mediante el Gatillo Derecho, o X+Y+B, empiezas a «cargar» tu poder de combate. Tu personaje, rodeado de un fulgor verde, se hallará en la modalidad Soul Charge, si bien tu poder no mejorará mucho. Lo mejor es cargarte y luego detener el proceso con el botón A. Quedarás envuelto en un fulgor amarillo y algunos movimientos serán imparables.



### 6. Ataques múltiples

Un buen ejercicio, casi un malabarismo: golpear repetidamente al adversario cuando da vueltas en el aire, indefenso. Luego, sigues pegándole después de que caiga al suelo, porque eres un bellaco sin escrúpulos.







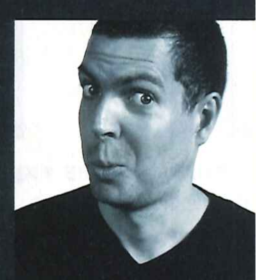


# TRUCOS PARA 15 JUEGOS

TRUCOS PARA MUCHOS FORMATOS



# BIENVENIDOS



■ Golosos trucos para jugadores de diverso pelaje. *Soul Calibur* es la niña de nuestros ojos. Le hemos dedicado tantas horas que ya empezamos a familiarizarnos con sus secretos. Queremos que te beneficies de nuestra recién adquirida sabiduría. Así que siéntate en tu sofá preferido, Dreamcast en ristre, descorcha una botella de cava y date un festín de *beat'em up* trucado. Ñam, ñam.







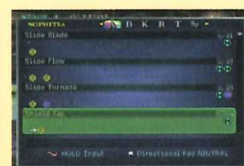


■ Acabamos de coronar a un nuevo campeón de los *beat'em up* para consola.



## 7. Movimiento en ocho direcciones

Como esto no es *Street Fighter*, no debes olvidar que el personaje se mueve por tres maravillosas dimensiones. Aprovecha para eludir ataques y confundir al enemigo, sobre todo a los lentos, como Rock.

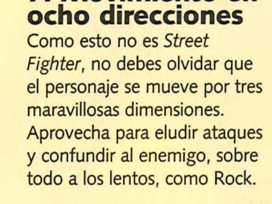


## 8. Juega según tus fuerzas.

Si eliges un personaje veloz y escurridizo como Hwang, sácale partido y procura soltar tantos golpes rápidos como puedas. Los más lentos, como Nightmare, necesitan tiempo para hacer daño, por lo que conviene sincronizar los ataques.

## 9. Debes aprender los movimientos del personaje

El conocimiento es poder. Si pulsas Inicio en la modalidad de juego, aparecerá en la pantalla la Lista de Mandos. Todos los movimientos, ataques y defensas quedarán a la vista. Pruébalos en la modalidad de Práctica y sorprende luego a tus rivales.





## 10. ¡Resbala, resbala, resbala!

Si tu oponente detiene continuamente tus ataques y te quedas sin ideas, corre hacia él y pulsa B. Quedará tumbado en el suelo y podrás asestarle un par de mandobles mortales a la cabeza.




# MÁS TRUCOS

■ **No todo consiste en luchar, luchar y luchar. En *Soul Calibur*, no basta con saber herir al enemigo y esquivar sus ataques.**

### Personajes y niveles secretos

Si vences al juego en la modalidad Arcade con cada uno de los personajes, abrirás personajes o escenarios nuevos, por este orden: Hwang, Yoshimitsu, Lizardman, escenario Laberinto de Agua, Siegfried, escenario Ciudad del Agua, Rock, escenario Coliseo, Seung Mina y Cervantes. Si vences con los nuevos personajes, abrirás Edge Master.

Si quieres llegar a Inferno, tienes que abrir todos los personajes, escenarios y bonos en las modalidades Arcade y Misión, y conseguir todas las imágenes en la modalidad Misión. Luego, debes regresar a la modalidad Arcade, seleccionar Xianghua en su tercer traje y vencer al juego.

### Atuendos alternativos

Si quieres darle una imagen distinta al personaje, pulsa Y en la pantalla de selección de personajes. Cuando aparezcan diversos trajes, pulsa Y+A para acceder al tercero.

### Armas extra

Tienes que hacer aparecer Edge Master y completar todas las misiones de combate. Entonces, pulsa L a la vez que seleccionas un luchador en la pantalla de selección de personajes, para así poder acceder a las armas extra.




### Modalidad de Metal

Puedes conseguir la opción modalidad de Metal mediante las misiones de combate y luego seleccionar cualquiera de los personajes a la vez que pulsas R para recibir una armadura de metal estilo *Terminator 2*.

### Una nueva pantalla introductora

Si derrotas al juego en Inferno, aparecerá una nueva y bonita pantalla. Qué hermosura.

# CÓMO MANEJAR A LOS TERRIBLES MELLIZOS DE... JET FORCE GEMINI

**Ahora puedes explotar todas las posibilidades de la más reciente obra maestra de Rare.**







**■ Seguro que te han dicho que *Jet Force Gemini* es lo mejor que ha aparecido desde, bueno, desde que salió el último juego de Rare. Pero aún encuentras ciertas dificultades. Arcade ha decidido echarte una mano.**

## Trucos

■ Una vez abiertos, los trucos quedan disponibles en el menú de opciones y puedes activarlos o desactivarlos.

| | |
|---|---|
| Sangre de Arco Iris | Recibes 100 cabezas de hormiga |
| Muchachos Jet Force | Recibes 200 cabezas de hormiga |
| Hormigas en calzoncillos | Recibes 300 cabezas de hormiga |

## Multijugador

■ Para acceder a las modalidades para varios jugadores -juegos de carreras y de puntería incluidos-, tienes que tocar el poste del tótem secreto. Para encontrar el tótem, debes hacer lo que a continuación te indicamos:

**Escenario Túneles:** Juega como Vela en las cascadas Rith Essa.

**Rey de la Colina:** Juega con cualquiera de los personajes que se encuentran en la Sala Celeste.

**Escenario de la Mina Rith Essa:** Para este tótem, necesitas el jet personal y cualquiera de los personajes de la Estación del Paseo.

**Escenario de la Estación Espacial:** Juega con cualquiera de los personajes del Sótano de la Estación Espacial.

■ Puedes acceder a las siguientes modalidades para varios jugadores al vencer en carreras y batir los records existentes:

**Radio de Tiro Goldwood:** Jugando como Floyd, puedes conseguir oro en la misión Goldwood Floyd.

**Radio de Tiro Rith Essa:** Jugando como Floyd, puedes conseguir oro en la misión Eschebone Floyd.

**Carrera Arcade Jeff and Barry 1:** Situada en el arcade Icor. Tienes que ganar con cualquiera de los personajes.

**Carrera Arcade Jeff and Barry 2:** Situada en el arcade Icor. Tienes que ganar con cualquiera de los personajes.

**Pista de Carreras Greenwood Village:** Situada en el arcade Icor. Valiéndote de cualquiera de los personajes, tienes que batir los records en las máquinas arcade de Jeff y Barry.

**Carrera Mizar 3D:** Situada en el Palacio de Mizar. Tienes que ganar con cualquiera de los personajes.

## Trucos avanzados

■ Te revelamos algunos trucos para gente iniciada.

Prepara tu arma favorita: si te queda poca potencia, o la pistola, la escopeta o la ametralladora se han quedado sin municiones, selecciona el arma que desees recargar. Cuando recojas las armas de enemigos muertos, recibirás automáticamente municiones para el arma que en aquel momento tengas seleccionada.

**Para cargar el lanzallamas:** Si quieres munición secreta para el lanzallamas, sólo tienes que disparar contra los Tribales que llevan linternas. Una vez suelten la linterna, recógela y úsala como munición.

**Flotando y cantando:** Cuando emplees el jet personal, puedes pulsar el botón C-Abajo para quedar flotando. Así sólo gastarás la mitad de combustible. Por otra parte, conviene utilizar el jet personal para amortiguar las caídas desde sitios elevados.

**Muerte bajo las aguas:** Siempre puedes arrojar racimos de bombas o granadas al estanque y provocar una matanza de peces estilo psicópata.










CÓMO

# CÓMO LUCHAR CON TODO TU PESO EN ...

# READY 2 RUMBLE







## Un puñado de trucos que añaden fuerza a tu puñetazo.

■ Para activar estos trucos, tienes que elegir Nueva Partida dentro de la modalidad Campeonato e introducir los siguientes códigos como nombre de gimnasio.

**RUMBLE POWER**
Abre la clase Bronce y a Kemo Claw.

**POD 5**
Abre la clase Campeonato y a Damien Black.

**RUMBLE RUMBLE**
Abre la clase Plata y a Bruce Blade

**MOSMA!**
Abre la clase Oro y a Nat Daddy.

Si quieres luchar en escenarios diversos, selecciona dos jugadores en la modalidad Arcade y pulsa los siguientes botones al seleccionar un boxeador:

**L** **Lucha en un ring combinado**
**X+L+R** **Lucha bajo las estrellas**
**R** **Lucha en un ring Pay-per-view**
**L+R** **Lucha en el gimnasio**

¿Estás harto de los pantaloncitos de boxeador? Si quieres vestir de otra manera a tu púgil, pulsa X+Y en la pantalla de selección de personajes.
Finalmente, te damos un consejo que debes recordar cuando juegues con tus amigos (pero no se lo cuentes a ellos). Para recargarte de energía, derriba a tu oponente y dale un giro de 360º al stick analógico.







PLAYSTATION

## TONY HAWK'S SKATEBOARDING

### Pon a punto tus cuatro ruedas

■ Para acceder a estos movimientos especiales, el medidor especial de tu patinador tiene que soltar destellos amarillos.

**Tony Hawk**
Giro patada McTwist — Derecha, Derecha, ○
Desviación Tablero 540º — Izquierda, Izquierda, ○
Giro 360º — Abajo, Derecha, □
Los 900º — Derecha, Abajo, ○

**Geoff Rowley**
Giro posterior — Abajo, Arriba, ○
Giro fuerte doble — Derecha, Abajo, □
Tobogán oscuro — Izquierda, Derecha, △

**Bob Burnquist**
Giro posterior — Arriba, Abajo, ○
Frenazo con un pie — Derecha, Derecha, △
Vuelta incendiaria — Izquierda, Arriba, △

**Bucky Lasek**
Giro patada McTwist — Derecha, Derecha, ○
Andar por el aire/Giro con los dedos — Izquierda, Derecha, ○
Judo con giro de talón y desviación — Abajo, Arriba, □

**Chad Muska**
Giro frontal — Abajo, Arriba, ○
Golpe de pie — Derecha, Abajo, △
Rebobinado de 360º — Derecha, Derecha, □

**Kareem Campbell**
Giro frontal — Abajo, Arriba, ○
Tobogán Casper — Arriba, Abajo, △
Giro inferior/giro patada — Izquierda, Derecha, □

**Andrew Reynolds**
Giro posterior — Abajo, Arriba, ○
Tobogán Romo de giro de talón — Abajo, Abajo, △
Giro patada triple — Izquierda, Izquierda, □

**Rune Glifberg**
Giro patada McTwist — Derecha, Derecha, ○
Aire Cristo — Izquierda, Derecha, ○
Giro patada triple — Arriba, Abajo, □

**Jamie Thomas**
Giro frontal — Arriba, Abajo, ○
Frenazo de morro con un pie — Arriba, Arriba, △
Giro de 540º — Izquierda, Abajo, □

**Elissa Steamer**
Giro posterior — Arriba, Abajo, ○
Frenazo de morro con un pie — Izquierda, Izquierda, △
Giro de 540º — Izquierda, Abajo, ○

**Officer Dick**
Giro frontal Yeehaw — Abajo, Arriba, ○
Asumir la Posición — Izquierda, Izquierda, ○



**Puede que, harto de utilizarlos, los guardaras en el fondo del armario, y quizá empiecen a mostrar signos de descomposición. Pero aún puedes sacarles provecho. Son deliciosos.**






PLAYSTATION

## ACTUA SOCCER 3

■ Para tener acceso a estos salvajes y alocados equipos bonus, introduce estos códigos en la pantalla de Creación de Equipos

BREMNERS BOOT
Equipo de primer nivel.
PREM CLUBS
Abre otros 24 equipos bonus.
TFF TEAMS
Abre 24 equipos graciosos.
SEXY FOOTBALL
Otro equipo impresionante.
OZONE LAYER
El equipo para Pruebas en el Invernadero.
TOP HATS
La modalidad para cabezas prominentes

NINTENDO 64

## SUPER MARIO 64

■ ¿Quieres visitar a tu amigo el dinosaurio verde de la gran nariz, esto es, a Yoshi?

Pues sólo tienes que coleccionar las 120 estrellas e ir a los jardines del castillo. Tiene que abrirse una reja cercana al estanque de los peces. Quedará al descubierto un cañón. Métete dentro, dispárate al tejado del castillo, y encontrarás a Yoshi, dispuesto a darte 99 vidas y un movimiento especial triple salto. Eso sí que es un amigo.

PC

## DOOM II: HELL ON EARTH

■ Introduce estos códigos durante el juego. Te ayudarán a derrotar a los pequeños diablos.

IDDQD
Modalidad de dios
IDBEHOLDx
Obtener habilidad temporal. x puede ser: I=invisibilidad R=traje para la radiación S=locura guerrera A=mapa auto V=invulnerabilidad
IDFA
Todas las armas y la munición
IDKFA
Todas las armas, la munición y las llaves
IDCLIP
Andar a través de paredes
IDCLEVxx
Trasladarse al nivel xx (01-32)
IDMUSxx
Cambiar música de fondo a l a pista xx
IDMYPOS
Mostrar localización
IDDT
Ver mapa completo
IDCHOPPERS
Recibir una sierra mecánica

PLAYSTATION

## CIRCUIT BREAKERS

■ Aún podrás sacar unas cuantas horas de juego de este viejo simulador de carreras.
Acceso a todas las pistas en la modalidad para un solo jugador: Inicia una carrera y luego deja la acción en pausa. Elige Opciones/Sonido, luego ve a FX y pulsa L1+L2.
Coches saltarines: En la modalidad para varios jugadores, tan pronto como empiece la cuenta atrás "3, 2, 1, ya", pulsa ◎ + Izquierda.
Carreras nocturnas: Pulsa L1+L2+R1+R2 cuando estés a punto de lanzarte por una pista.
Pistas vueltas del revés: Pulsa L1+R1+⊗+Abajo cuando vayas a empezar una pista.





PLAYSTATION

## FORSAKEN

■ Para acceder a las opciones de truco, tienes que subrayar la selección Opciones y pulsar izquierda, derecha, izquierda, derecha, y luego entrar en la pantalla Opciones.

NINTENDO 64

## BANJO-KAZOOIE

■ Acaba de aparecer un relanzamiento de este magnífico plataformas, junto con *Super Mario 64*, y por menos dinero. Ofrecemos algunos consejos para ayudar a los aspirantes a oso/ave. Para acceder a ellos, tienes que introducir CHEAT en el suelo del castillo de arena, en la Cala del Tesoro, y teclear lo siguiente:

GIVETHEBEARLOTSOFAIR
Aire sin límite
BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS
Huevos sin límite
AGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO
Plumas de oro sin límite
NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY
Plumas rojas sin límite
DONTBEADUMBOGOSEEMUMBO
Objetos mágicos sin límite

PC

## GANGSTERS

■ Dinero fácil: Cuando estés en la sección Teniente, pulsa "Bloq Mayús" y teclea I LOVE HANSON. Pues claro que le quieres.



PC

## RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR




■ Para acceder a la modalidad de Trucos, pulsa Intro durante el juego. Así aparecerá la ventana de comunicaciones. Entonces, introduce uno de estos códigos:

teamshadow
Modalidad invisible de equipo
theshadowknows
Modalidad invisible
silentbutdeadly
Modalidad pedo
monocle
Modalidad monóculo
turnpunchkick
Jugadores en 2D
1-900
Respiración pesada
clodhopper
Modalidad patán
meganonnin
Modalidad mega cabeza
bignoggin
Modalidad gran cabeza
5fingerdiscount
Completar inventario
explore
Condiciones de victoria
nobrainer
Desactivar IA
stumpy
Modalidad achaparrado
teamgod
Modalidad dios de equipo
avatargod
Modalidad dios avatar

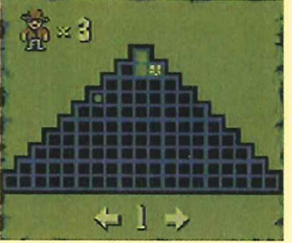
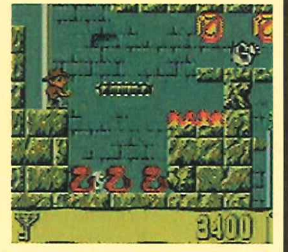




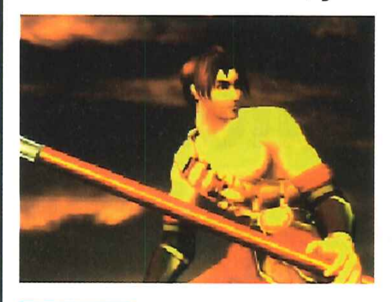
GAMEBOY

## MONTEZUMA'S RETURN

■ **Vidas infinitas**
Debes introducir la contraseña ELEPHANT
■ **Pasar caminando por puertas cerradas**
Debes introducir la contraseña SUNSHINE

**¿Te estabas hartando de tus juegos favoritos? Top Juegos te ofrece cuatro difíciles retos. Dentro de poco, te rechinarán los dientes, y mascullarás invectivas contra los antiguos objetos de tu afecto. Qué inconstante eres.**

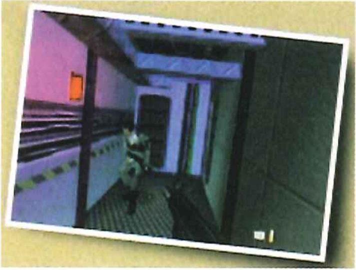


DREAMCAST

## SOUL CALIBUR

■ Reto: **A patadas con Voldo**

■ Ha llegado la hora de que Voldo reparta leña. Ve a Opciones, en el menú principal, y eleva la dificultad a Ultra Difícil. Luego, intenta luchar hasta el final del modo Arcade, con el personaje de Voldo, empleando tan sólo los botones A y B. A tiene carácter defensivo, mientras que B se utiliza para los movimientos rápidos. Si quieres tener alguna oportunidad de ganar, habrás de coordinar bien tus ataques. Si te acercas mucho al oponente y utilizas simultáneamente A y B, producirás un astuto movimiento especial de salto/giro. ¡Mueve esas piernas!



NINTENDO 64

## GOLDENEYE 007

■ Reto: **007 toca fondo**

■ Puedes convertirte en el James Bond más flojo que haya existido después de Timothy Dalton. Tienes que recorrer el primer nivel y saltar la presa sin utilizar ninguna arma, ni siquiera los puños. Tendrás que correr, agacharte y pasar entre los guardias, que te dispararán sin misericordia. Vigila el camión, porque tendrás que colarte al abrigo de las sombras y utilizarlo como cobertura hasta que llegue a la puerta de seguridad. Misión difícil, pero no imposible.



PLAYSTATION

## QUAKE 2

■ Reto: **Un hermoso BFG**

■ Todos nosotros conocemos las poderosas emociones que se sienten al tener en mano el arma letal de *Quake*, el BFG. Para este reto, tienes que poder jugar en modalidad para varios, junto con un grupo de violentos amigos. Has de graduar la capacidad de arrojar granadas en "ilimitado" y elegir El Hueco. Dirígete hasta el mismo hueco, en el centro, y flota hasta el nivel superior rojo, donde verás la mitad de una escalerilla. Sube por ella hasta la pequeña plataforma donde está oculto el BFG. Recoge la superarma y trata de desintegrar a todas las pobres criaturas que puedas... pero empleando sólo el BFG. No es fácil.



PC

## STAR WARS: ROGUE SQUADRON

■ Reto: **Arrasar Mos Eisley**

■ Ahora puedes descargar tus frustraciones en los ciudadanos inocentes de Mos Eisley. Quién sabe, tal vez te cargarás a Jar Jar Binks. Tienes que seleccionar Emboscada en el nivel Mos Eisley y el luchador X-Wing. Luego, olvídate de la misión y dirígete a ese sumidero de corrupción y maldad, donde empezarás por destruir los vehículos terrestres que rodean la urbe a gran velocidad. Una vez los hayas reducido a añicos, destruye a las personas, edificios y todo lo que se te ponga delante de los ojos. Si acabas con toda la ciudad antes de que concluya la misión, Darth quedará muy contento.

PLAYSTATION

## G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

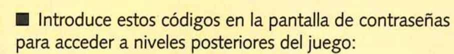












■ Introduce estos códigos en la pantalla de contraseñas para acceder a niveles posteriores del juego:

| | |
|---|---|
| Nivel 2 | OCTOPI |
| Nivel 3 | BRAINS |
| Nivel 4 | FINGER |
| Nivel 5 | BANANA |
| Nivel 6 | JUNGLE |
| Nivel 7 | VOODOO |
| Nivel 8 | SQUEAK |
| Nivel 9 | DUNDEE |
| Nivel 10 | TEAPOT |
| Nivel 11 | BUTTER |
| Nivel 12 | INDIGO |
| Nivel 13 | STROUD |
| Nivel 14 | ELIXIR |
| Nivel 15 | LIQUID |
| Nivel 16 | STAPLE |
| Nivel 17 | SHIRTS |
| Nivel 18 | APPLES |
| Nivel 19 | GADGET |
| Nivel 20 | TANUKI |
| Nivel 21 | SALADS |
| Nivel 22 | DUFFCO |
| Nivel 23 | PHONES |
| Nivel 24 | ASSERT |
| Nivel 25 | OXYGEN |
| Nivel 26 | JOYPAD |
| Nivel 27 | ACTIVE |
| Nivel 28 | MENACE |
| Nivel 29 | WINDOW |
| Nivel 30 | AGENDA |

DREAMCAST

## POWER STONE



■ Con estas misiones puedes alargar la vida del magnífico *beat'em up*:

**Menú de Opciones Extra:** Derrota a la modalidad Arcade con cualquiera de los personajes, en cualquier nivel de dificultad que te apetezca.
**Juega con los Personajes Jefe:** Tienes que vencer al juego con los personajes más duros.
**Modalidad de Combate Virtua:** Si abres a Valgas como personaje jugable, esta modalidad quedará disponible en la página cinco de la Colección Power Stone.
**Motalidad de Combate Virtua Dual:** Si terminas el juego como Valgas, puedes buscar esta modalidad en la página seis de la Colección Power Stone.
**Alternar Uniformes:** Pulsa B cuando estés en la pantalla de Selección de Personajes.
Objetos Bonus: Si terminas el juego con cuatro personajes distintos, puedes abrir el lanzacadenas, la pistola de rayos, el escudo y la pértiga extensible.

## AL CIERRE

***Top Juegos* te ha provisto de todo lo necesario. Adelante, criatura de los videojuegos, adéntrate en un nuevo mundo de neón y masacra a los poderosos demonios generados por el ordenador. ¡Puedes hacerlo! ¡Vas a lograrlo! ¡Todo está previsto! Ejem... sí. El próximo mes, volveremos con nuevos trucos y pistas. Hasta entonces.**




Si tienes algo que decirnos, escríbenos a Top Juegos- El hogar del truco, MC Ediciones P° San Gervasio 16-20 08022 Barcelona.

**O envía un e-mail a Topjuegos@mcediciones.es**

# Libros

## Nuestra apuesta del mes

# Mr. Nice

**Howard Marks**
**Editorial Cáñamo**

**Ser el traficante de hachís más grande del planeta durante los setenta, tener mil líneas de teléfono y mil identidades distintas, tener más pasaportes que Liechestein y haber visitado más cárceles que el Papa países son razones más que suficientes para escribir una autobiografía. A ver, si Ana Botella tiene una y lo más notorio que ha hecho es llevarle sandwiches de Nocilla a su marido en los descansos de sus partidos de paddle, pues Marks también se puede dar el gustazo.**

Con una personalidad afable y relajada, uno no es capaz de ver cómo aguantaba este hombre el estrés que significa ser un fugitivo profesional. Y es que el libro tiene más persecuciones que un capítulo de Starky y Hutch. Con un estilo tan simple como efectivo, Marks relata su ascenso y caída como figura prominente del tráfico de hachís. La obra ha sido concebida como una celebración de la libertad y tal vez por eso el galés pasa de puntillas por los periodos más tristes y deprimentes de la historia. Así, el libro se centra en la anécdota y en el manual. Una sucesión de hechos surrealistas, de personajes increíbles y de situaciones kafkianas. Resentimiento y nostalgia. Marks relata con todo lujo de detalles las mejores maneras para pasar drogas, para pasar aduanas, para pasar de todo, en fin. Hay momentos que el libro parece un tour mundial de despropósitos, no sabes en qué país está, pero sabes que poco va a durar allí. Fluye natural, relajado y alegre. No es ninguna obra maestra, pero es que estamos hablando de una autobiografía, por favor.

Ahora Marks es un activista a favor de la legalización del hachís. Pero tranquilos, aunque el libro sea editado por Cáñamo, no se trata para nada de un ensayo al estilo Escohotado. Es, simplemente, el anecdotario de un ex delincuente global. De la primera persona que entendió que el futuro es la globalización del comercio, la anulación de fronteras y aranceles. El libro también es universal, pues aun siendo un relato de una serie de acontecimientos que sabes que nunca te van a pasar, no puedes evitar sentir empatía y proximidad. *Mr. Nice* ha sido un gran éxito en Gran Bretaña y una afrenta en EE.UU. Es fantástico para leer en el avión. Bueno, siempre que no lleves heroína en el trasero, cocaína en el doble fondo de tu maleta, viajes bajo el nombre Goran Hezlovic, viajante de refrescos polaco, y la DEA haya colgado tu foto en todos los aeropuertos del mundo. Entonces, te pondrás muy nervioso.

***Xavi Sancho***

MR NICE
Autobiografía
HOWARD MARKS
CÁÑAMO

## El veneno de la fatiga

■ **Juan Herrezuelo**
■ ***Alianza Editorial***

■ La novísima novela española está plagada de primeras obras, pero ninguna de las publicadas en los últimos años puede igualarse a la escrita por Juan Herrezuelo (Palencia, 1966). No asistíamos a una revelación así desde que Belén Gopegui publicara *La Escala de los Mapas* en 1993, cuando saludamos con entusiasmo la llegada de una autora de mundo propio y perturbador, que hacía del estilo su manera de denotar, connotar e inventar. Herrezuelo comparte con Gopegui una ambición (acabar con las frases hechas), una pasión (el gusto por perfilar, investigar el lenguaje) y un mismo aliento poético: una nebulosidad de desmayo desdibuja las líneas de tiempo y espacio, creando un extraño estadio narrativo donde no sabemos muy bien qué es sueño y qué memoria, qué lucidez y qué borrachera. "Esa muerte deja la historia incompleta, la intriga se prolonga al infinito, como si no hubiera sido Ruth la que murió, sino el autor que escribía esa historia", dice un protagonista tendiente al malditismo y el recordar. Pero la complejidad de "El veneno de la fatiga" no está en los vericuetos de su historia (el suicidio de Ruth es sólo una anécdota), sino en sus ideas y emociones, con frecuencia muy espinosas, oscuras e incómodas. O cuando menos, íntimas. Realista e inasible a la vez, la prosa de Herrezuelo se desliza entre esas evidencias que preferimos ocultar; el egoísmo de todos, la soledad de uno, el amor loco, el pasado, la muerte, cenizas, cenizas, cenizas. Es la verdad de puertas adentro.

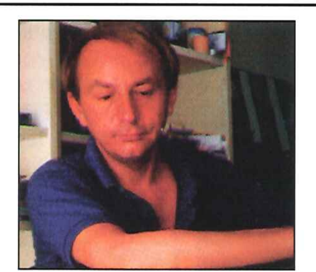
***Juan Manuel Freire***




## Las partículas elementales

■ **Michel Houellebecq**

■ Se dice, y lo corroboro, que Michel Houellebecq es el último gran escritor de este siglo. Un



pesimista lúcido y agnóstico, también idealista y romántico, pero finalmente falto de cualquier promesa u optimismo. Quien leyera *Ampliación del Campo de Batalla* recordará su gelidez y vacuidad moral, su ominosa carga de despecho; pero, en su recelo ante el orden del mundo, aquella primera novela era sólo un borrador de *Las Partículas Elementales*, el libro que debería sustituir a *La Regenta* en los programas de la ESO. A sabiendas de simplificar un texto de amplio alcance, haré sumario: éranse una vez dos hermanastros abandonados por una madre beatnik, dos exploradores de las "bases atómicas" de la vida; el primero, Michel Djerkinsky, las investiga desde la reclusión y el estudio biológico; el segundo, Bruno, opta por el libertinaje sexual como fundamento. Ambos son un residuo del sesentaochismo y la era hippie, y sus caminares tendrán un mismo cauce, la perspectiva del amor y de su fin, la verdad de la nada.

Del mayo de 1968 al diciembre de 1999, el narrador se encarga de ir minando, una por una, cualquier probabilidad de bienestar. Ni siquiera sucumbir a los placeres sencillos será siempre efectivo, porque quizá no estemos hechos para ellos o perdamos nuestras cualidades en poco tiempo. El hombre es, por lo general, una criatura imperfecta; la sociedad, una estructura que requiere unas reglas de imposible uniformidad, a menos que se consigan reparar las taras de la humanidad y hagamos realidad las fantasías de Aldous Huxley (un nuevo orden requiere un nuevo hombre). Menos idealistas que empíricas, las reflexiones de Michel Houellebecq desembocan en una agonía donde no queda espacio para grande ni diminuta esperanza. Léase con precaución, pero léase.

***J.M.F***

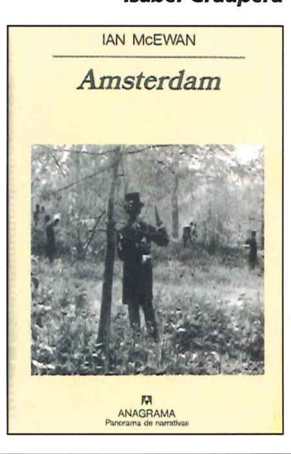
## Amsterdam

■ **Ian McEwan**
■ ***Anagrama/Panorama de narrativas***

■ *Amsterdam*, título y solución de esta novela, iniciada con el encuentro de cuatro hombres con un féretro en común: el de una mujer. La cita fúnebre reúne al marido, un rico editor; al político en auge y padre de familia ejemplar; al compositor, creador de la que tiene que ser la sinfonía del milenio; y por último, al periodista director de un diario en crisis.

Ellos seran los testimonios que nos desvelarán –con sus recuerdos- quién era y cómo era Molly, el quinto protagonista. Trama imprevisible, cronometrada y de ritmo ascendente, obra de un buen conocedor de su generación; ésta, se refleja crudamente en personajes y ambientes de una descripción de radiografía. Después de la presentación, el escritor McEwan va entrando en la vida de cada uno de los cuatro examantes, estableciendo entre ellos una serie de relaciones y vínculos como no habían existido antes de la muerte de Molly. La capacidad del autor de imaginar el pensamiento de cada uno de los cuatro personajes –bastante arquetípicos, por cierto- es tan lograda que consigue la total atención del lector y su fidelidad hasta el final del libro.

***Isabel Graupera***



## Disco del mes



■ Un grupo que nace grande. Y con actitud.

# Gay Dad

**Leisure Noise**
**London/Dro**

### Emergencia en el planeta tierra

**¿Cuánto tiempo hacía que no oías un disco de debut así de revelador? ¿Cuál es la última gran banda de pop que recuerdas haber visto nacer? ¿Desde cuándo no escuchas un disco redondo de principio a fin? ¿Cuándo fue la última vez que oíste una canción y pensaste que eso es exactamente lo que harías si tuvieras un grupo y, claro, un mínimo talento musical? ¿Cuál es el número de teléfono de tu novia?**

Gay Dad, pues. Un grupo surgido de la mente de un ex periodista (sí, había uno con talento) aburrido de hablar de bandas que le emocionaban tanto como un discurso de Matutes. Llegaba el último tercio de la década y los artistas consolidados defraudaban (Manics, Suede, Mansun, Oasis...), no surgía nadie con un mínimo de talento, algo de rabia, una pizca de emoción y, como mínimo, media melodía. El techno había extendido sus poderosas garras, pero hasta los grandes tótems del género entraban en un coma creativo difícil de justificar hasta por los más devotos. El rock agonizaba. El pop moría. Y lo siguen haciendo, tampoco es cuestión de sobrevalorar un grupo, diez canciones. De cualquier modo, es indudable que la cosa estaba y está muy malita.



Gay dad, pues. Y *To Earth With Love* se edita como single a primcios de año. Se trata de un tema que mezcla Mott The Hoople, Suede y Rolling Stones. Rabia rock, pose glam. Suena a todo, pero tampoco es nada. En él ves las influencias, pero éstas no llegan a no dejarte ver el bosque y eso, a estas alturas, ya sabemos que es más raro que una idea en la cabeza de Matutes. La prensa británica se vuelve loca con la banda, y ya entra en un frenesí desmesurado al editarse Joy! (canción del año) meses después. Llega la polémica y tras ella el disco de debut. Ay.

Gay Dad, pues. Una banda que suena como Duran Duran en *Dimstar*, como T Rex en *Dateline*, como Talk Talk en *Different Kind Of Blue*, como un grandes éxitos de los ochenta en *My Son Mystic*, como uno de los setenta en *Oh Jim* y como uno de los noventa en *Black Gohst*. A estas alturas la combinatoria no da más de sí, y el buen gusto, la imagen y la actitud son lo único que pueden regalarnos bandas que anden como hablen. Y Gay Dad lo hacen. Hypes y tonterías aparte, el suyo es el mejor álbum de debut de los dos últimos años (esperemos que llegue el de Clinic). Y esto es mucho, teniendo en cuenta lo malita que está la cosa, claro. ★★★★★ ***Nacho Puertas***

## Death in Vegas

■ **The Contino Sessions**
■ ***Concrete***

■ En el afán por dar con la última esperanza del milenio, los semanarios ingleses han ofertado candidaturas a la gloria para bandas tan geniales como Shack, tan risibles como Campag Velocet o tan simplemente dignas como Death In Vegas. Proclamado factótum del saneamiento de la escena, el dúo formado por Richard Fearless y Tim Holmes ya tuvo su portada en el NME, su gloria prematura y su también prematura descenso al infierno, aunque muy pocos recordaran *Dead Elvis* (97): un debut que reunía diversos senderos estéticos (electro-rock, dub y reggae, future soul o trip hop) sin ánimo de concordia entre ellos (era tan difícil de escuchar completo como cualquier volumen de "Freezone" o "The Rebirth Of Cool").

El espacio que explora *The Contino Sessions* es más cerrado (un electro-rock de cadencia entre siniestra, tántrica y scallydélica), el conjunto más entonado, pero los resultados distan de tener el peso y la genialidad que se suponen a una obra maestra. Destacan las canciones con el concurso vocal de Dot Allison (ex One Dove), Bobby Gillespie (Primal Scream) y Jim Reid (The Jesus and Mary Chain), pero el resto del metraje no pasa de ser un respetable borboteo de atmósferas psicodélicas, electrónica a granel y gresca varia, nada que no hayan grabado antes (y mejor) The Chemical Brothers, Primal Scream o The Aloof. Entre el derribo o el oro, me quedo con el encogimiento de hombros.

★★★ ***J.M.F***

## Blink 182

■ **Enema Of The State**
■ ***MCA/Universal***

■ Este extraño revival punk que ya hace más de seis años que dura ha producido algunos de los más graves atentados al buen gusto y a la razón que se recuerdan. Sí, los dos primeros discos de Green Day eran agradables colecciones de tonterías post adolescentes sazonadas de ocasionales grandes melodías. Y ya está. Offspring tienen la peor imagen del mundo, el peor guitarrista y un gran vídeo. Parco bagaje para uno de los tótems del punk californiano. Rancid intentaron ser The Clash, magna empresa para tan nimia banda. Y hay más, pero no llegan, o llegan poco, pues este viejo continente nuestro todavía mantiene la sana costumbre de los aranceles culturales. Con la vuelta del rap metal a las listas yanquis - Limp Bizkit y Rage Agains The Machine arrasan- parecía que el nuevo punk tonto había muerto. Pero no. Aquí están Blink 182 para devolvernos nuestras peores pesadillas, vender milones de discos y hacer el tonto de manera planetaria. *Enema Of The State* no aporta nada nuevo. NADA. Reproduce tics que ya hace años que irritan, se acerca a Gran Day, a Bloodhound Gang y hasta a Ugly Kid Joe. Nos recuerda lo desagradablemente tonta que puede ser la música americana y destapa las carencias de un mercado cada vez más obsesionado en vendernos lo inofensivo. Blink 182 son la revolución en el parvulario, pero la que patrocinan Pepsi y Nike. Niños pijos con ganas de ser diferentes. Se equivocan, el nuevo rock and roll es la buena educación, la normalidad y las campañas antitabaco. Ni en eso aciertan

★ ***N. P***

## Stone Temple Pilots

■ **Nº4**
■ ***Atlantic/Dro***

■ Oh, el grunge. Ay, toda esa suciedad incrustada, ese desaliño perfectamente calculado. Esas ganas de parecer perdedores intelectualmente hiperactivos, esas novelas que nunca se acababan y esas canciones que hablaban de gente que se odiaba a sí misma, de gente que odiaba el mundo, de gente que odiaba a sus novias. Novelas ultrarreferenciadas y heavy metal desprovisto de parafernalia. Nirvana haciendo caras b de los Pixies, Alice In Chains reescribiendo todo el catálogo de Black Sabbath y Pearl Jam inventándose unos Led Zeppelin de biblioteca pública. Unos pasaron a mejor vida, otros se inhibieron, a la mayoría el tiempo les puso en su sitio y un par hasta sobreviven. Y sobreviven los que más palos se llevaron, curioso. Así, Pearl Jam se hicieron fuertes a base de pésimas críticas para acabar convirtiéndose en el mejor grupo americano de los noventa y los Stone Temple Pilots... Bueno, estos son otra historia. De ser vilipendiados por ser una copia de los de Vedder, pasaron a hacer el mejor disco de este no estilo, para acabar ahogados en las adicciones

ilegales y facturando un delicioso álbum de glam, pop y psicodelia. Ahora vuelven y lo hacen con uno de sus mejores trabajos. Un disco en el que está todo lo bueno (que es mucho) que siempre han ofrecido. Metal, glam, sonido Detroit, psicodelia, pop acústico. Desde el trallazo bestia de *Down* hasta el final al estilo de los Doors de Atlanta, pasando por la deliciosa melodía de *Sour Girl* y la aceleración a lo MC5 de la soberbia *Heaven & Hotrods*, este disco no tiene desperdicio. Si te puedes olvidar de tus prejuicios y si consigues no temer al rock, esto te gustará. Si no, bien, cómprate el de Beck y deja que te hagan un par de trucos de mago malo.

★★★★ ***N.P***

## Korn

■ **Issues**

■ ***Sony***

■ Korn han vuelto. Y no nos referimos a que han editado un nuevo disco, porque parece que los hacen como rosquillas, sino a que por fin han vuelto a realizar un trabajo bastante imaginativo, cosa que desde *Korn*, su magnífico primer trabajo, cada vez resultaba más difícil.

En este cuarto trabajo de estudio, siguen tratando los mismos asuntos (*Issues*) de siempre, es decir, la miseria, el odio, la felicidad, el dolor, la paranoia y los demás instintos primarios del ser humano, pero esta vez desde un prisma mucho más oscuro y sutil que en sus anteriores trabajos.

Musicalmente *Issues* está más cerca de *Korn*, ya que abandonan de nuevo los pasajes rapperos y retoman un sonido más metálico, aunque sin llegar a la dureza del primer trabajo. Aun así sigue teniendo algunos de los elementos añadidos en los dos trabajos intermedios, pero sin ser ni tan moderno ni melódico como Follow the leader, por ejemplo. De todas maneras, como las letras son más oscuras, el efecto global es aun más brutal y siniestro que en los otros trabajos.

Issues tiene algunos de los temas más pegadizos que han escrito jamás Korn, entre los que destaca Falling away from me, tema funk-metal catártico en el más puro estilo de la banda, que abre el disco tras una intro con las gaitas que se han convertido en marca de la casa. Pero también presenta algunos de los más espeluznantes, gracias a las infinitamente afiladas y brutales guitarras y a los efectos aplicados a la voz de Jonathan Davis, que en este disco aún amplía más su registro, convirtiéndose en uno de los cantantes con voz más versátil del panorama musical. Si a todo esto le añadimos capas, capas y más capas de sonidos lúgubres y decadentes, logramos hacernos con uno de los discos más desquiciados y compactos del momento.

Hace poco, tras un incidente con un alumno de un instituto que llevaba una camiseta de Korn, la sociedad políticamente correcta americana les prestó atención y decidió que eran vulgares, obscenos e indecentes. Así que ya sabéis.

★★★★ ***Xavi Lezcano***

## Birdie

■ **Some Dusty**

■ ***it***

■ Parte de la banda de acompañamiento de St. Etienne es casi un pedigrí, pero no suficiente a la hora de escribir un disco entero. Poco a lo que aferrarse tras tener un grupo de pop con tan poca suerte como melodías, pero con ganas. Como los equipos de Clemente.

Correosos, luchan cada pelota. Fútbol total porque todos pegan patadas. Y algo así es este disco porque algo así son este par -aunque esto del fútbol no parece ser lo suyo. Bien, pues Birdie son el típico grupo para gente que colecciona los recopilatorios de Siesta, que sueña con cócteles y cuyo corazón es una mezcla de Levi's vintage, hippies en Berkeley y añoranza anglófila. Birdie son el sonido del campo del swinging London, son el folk del metro y la elegancia de las tiendas de segunda mano de Carnaby Street. Y es curioso que partiendo de una fórmula tan simple (ver Let Her Go o Folk Singer) se haga tan difícil describir la ubicación exacta, pues pueden sonar tanto Crosby, Stills & Nash, como a The Mamas and The Papas, como a los St. Etienne de Good Humour. Corazón sesentero de filias analógicas, imagen de hipster y corte de pelo Cleopatra, alguna que otra buena melodía. Some Dusty se sitúa sólo a un par de canciones de ser un muy buen álbum. Le sobran aristas y puede llegar a irritar en su clasicismo y su falta de sangre, pero como música de fondo es fantástico. Y si eres tonto y te emocionan las flores y los pájaros, esto te va a encantar.

★★★ ***Aitor Didi***

**Enigma y meneo**



■ **Stereolab: radical chic.**

# Stereolab enigma y meneo

### Cobra And Phases Group Play Voltage In The Milky Night

### Elektra-Dro-EastWest

**Van once en ocho años. Y si algo tienen en común entre sí los discos de Stereolab es que sólo podrían haberlos hecho ellos. Las maneras son distintivas: su revival del antiguo futurismo, con recuperación de instrumentos analógicos y tecnología arcana, la reivindicación de Faust y Neu!, sus referencias a Kraftwerk, la inventiva en estado de hervor y un uso humano de lo robótico se dan la mano, convirtiendo su discografía en una rareza incomparable.**

La doctrina del grupo siempre ha contenido iguales proporciones de escapismo, enigma, meneo y, por decirlo todo, también sopor: no se puede reunir una cantidad tan densa de elementos (psicodelia de raíz kraut, vanguardia chic, melodías estilo Gainsbourg, borrachera de loops, letras sobre el capitalismo) y querer que la convivencia sea tan armoniosa como en un centro católico de veraneo. La auténtica creación nace del caos.

Desde una temible portada y un título mucho peor, el lanzamiento de Cobra and Phases... regala alguna que otra melodía ('People Do It All The Time', 'The Free Design' e 'Infinity Girl' son un cielo), para regocijo de los fans más sentimentales; en su anterior disco (Dots and Loops, 97) hubo tanto experimento que no quedó espacio para las canciones. Aquí tenemos algunas y, por si fuera poco, también hay novedades de estilo: permanecen los bajos saltones y las frecuencias de moog, tomarse a la ligera aquello del racionalismo y lo inteligible sigue siendo un mandamiento; pero las texturas son mucho más ácidas y sintéticas, explorando por el camino un deje brasileño que añade nuevas páginas a su libro de estilo. Lo dicho, todavía sin par.



★★★★ ***Juan Manuel Freire***

La película del mes

# JAMES SE SUBE AL GUGGENHEIN



■ Relajado almuerzo campestre para Brosnan y una señorita que pasaba por allí.

■ Director: **Michael Apted**
■ Intérpretes: **Pierce Brosnan, Denise Richarson, Maria Grazia Cucinotta.**

**Es verdad. Robbie Williams sería mejor Bond que Pierce Brosnan. Hasta James Coburn tenía más gancho en el papel de Flint (enorme imitación, dicho sea de paso, y superior en algunos aspectos al original) que el británico, pero hay que rendirse ante la evidencia, y lo prácticamente innegable es que Brosnan sí da la talla.**

Quiero decir que al caballero le sientan a la perfección los pantalones, las chaquetas, los relojes, los coches, las chicas y todos la parafernalia que le rodea.Vamos, que clase y porte le sobran. Pero yo me pregunto si le es rentable a Brosnan, un actor con ambiciones en el mundo interpretativo (ya saben: Oscars y demás memeces), lo de hacer de poste publicitario. Ya en Remington Steel se le intuían ciertos amagos interpretativos, y si no recuerden aquel gran capítulo en el que Steel sufría una enorme crisis de identidad y no recordaba ni su propio nombre. Quizás sea por eso que Pierce se ha cansado de que lo encasillen y está pensando en abandonar el papel de 007. Una pena, de verdad, una verdadera pena, pero, lo dicho, siempre nos quedará Robbie Williams ¿Y la película? Pues bien, no está mal. Robert Carlyle está horrible con esas cicatrices y esas ojeras, y da aún menos miedo que el entrañable Dr. No, pero le da ese toque Antonia Bird a la saga que tanto cree Apted que necesita. Él sabrá. ¿La moza? Insuperable en el papel de zoqueta intergaláctica en la injustamente repudiada *Starship Troopers* (mi favorita de esta década, junto con el remake de *Psicosis* de Gus Van Sant), y aquí presentada como un fantástico cruce entre Lara Croft e Ivana Trump que sólo pierde brillo en las escenas en que la visten mucho. Pocas, por cierto. Para el papel de Q, Apted ha elegido a uno de los actores que mejor podían hacernos creer que tras esas gafas existe un cerebro capaz de comprimir un helicóptero en una caja de cerillas: John Cleese, talento tan aprovechable como desaprovechado en esta entrega. Ya veremos lo que depara el futuro. Ah, y también está Judy Dench, que como le han dado el oscar, pues le dan un papelito un poco más largo. Pero tampoco es como para tirar cohetes. Lo mejor sin duda es la mala de Sophie Marceau y su vestuario, un espectáculo. ¿El Guggenheim? Bien, muy bonito, es de titanio.

★★★ ***Lucas Arraut***

## Nadie conoce a nadie

■ Director: **Mateo Gil**
■ Intérpretes: **Eduardo Noriega, Jordi Mollà**

■ Mateo Gil presenta en sociedad su primera película con el aval de haber hecho un buen papel con los cortos y de haber sido guionista y colaborador de Alejandro Amenábar. Ha contado para este salto con la mejor de la redes, ya que le arropa una producción cuidada, un buen plantel de actores y la colaboración de Amenábar como autor de la música. El resultado es un thriller con suspense y acción que no engaña a nadie ni pretende otra cosa que entretener al respetable durante un par de horas. *Nadie conoce a nadie* es una película correcta, no es brillante, ni redonda, pero es digna.
Esta afirmación podría ser más que positiva para un director novel, pero no lo es para éste. No lo es porque significa desperdiciar un guión sólido y bien escrito y unas interpretaciones muy logradas. Y, sobretodo, no lo es porque falla donde menos debería. A esta película le falta emoción y empaque y le sobra piloto automático. Lo cual sería lógico en alguien que lleve treinta años dirigiendo, pero no en una primera película. Mateo Gil tiene oficio, pero dirige como si estuviera aburrido de hacerlo y se limita a conseguir buenas interpretaciones de unas líneas hábiles. Tal vez, tan poco riesgo se deba al miedo y a la responsabilidad que implica cargar con el peso de una producción importante. Tal vez, en la próxima ocasión Mateo Gil nos ofrezca una película menos correcta y más sentida. Ojalá.

★★★ ***Eugènia de la Torriente***

## Jugando con el corazón

■ Director: **Willard Carroll**
■ Intérpretes: **Sean Connery, Gena Rowlands, Gillian Anderson**

■ Como una versión menor de *Short Cuts*, sin la magnificencia, la ambición, la emoción de la gran obra de Altman. Como un ejercicio de puzzle bien definido, pero falto de algo. Bien rodado, bien diseñado y excelentemente interpretado, pero falto de lo que distingue a las buenas películas de las obras de arte. *Jugando Con El Corazón* es un asalto al mundo de la pareja, un retrato en forma de collage que a través de lo que sería una instantánea familiar (la relación del árbol genealógico con el film no se descubre hasta la última media hora) intenta reflejar de la forma más democrática posible las maneras en las que las relaciones de pareja se sitúan - en el espacio, en el tiempo y en la evolución-. Jóvenes, mayores y medianos, todos tienen su sitio en un mundo de sacarina en el que todo se perdona porque el amor está por encima de todo. Una resolución demasiado simple para tan magno proyecto. Una conclusión demasiado fácil para algo que trae tantos quebraderos de cabeza. Enfermedades, infidelidades, traiciones, todo tiene un perdón y el día de las reconciliaciones masivas estilo conferencia de Postdam todos bailaremos en el jardín de casa de los abuelos. Y es una lástima que tal falta de mala uva, de riesgo, de desafío a la lagrimilla pre créditos prive a esta película de la grandeza a la que todas las apuestas (las realizadas mientras las palomitas duraban y nadie te pedía



■ **Sean Connery y Gena Rowlands: valor seguro.**

un kleenex) señalaban. Interpretaciones maravillosas de la diosa Rowlands, del excelso Connery, de la deliciosa Angelica Honey y hasta de la "siempre un par de kilos de más" Gillian Anderson. Guión firme, dirección inteligente, pero demasiado amor. Y cuando el amor se pone en medio, demasiadas cosas se ponen en peligro. Nunca mezclen negocios y amor, pasa esto.

★★★ ***Xavi Sancho***

## Los teleñecos en el espacio

■ Director: **Tom Hill**
■ Intérpretes: **F.Murray abraham, Ray Liotta, Andie MacDowell, David Arquette**

■ La entrega anual de las aventuras de los teleñecos viene confirmar lo que ya todos sospechábamos: Gonzo no es un pobre insensato, sino un alienígena. En su primer papel como protagonista, la peluda criatura parte en busca de sus raíces familiares y las encuentra en el espacio exterior. Ser un marciano venido a menos le creará problemas de identidad y le situará en el punto de mira de un paranoico fascista obsesionado con los OVNIS.

El argumento, por supuesto, es del todo alucinógeno, pero es un buen pretexto para otra exhibición de sinsentido lúdico a cargo de los chicos de Henson. Para el recuerdo queda la imagen de Peggy en biquini, en otro vano intento de seducir al frígido o sencillamente estúpido Gustavo. La superestrella porcina borda su papel de presentadora de OVNImanía, el primer programa de televisión que confirma que no estamos solos en la galaxia. Ella es la única que supera las como siempre impecables actuaciones de la rata Rizzo o Animal, muy por encima de los anecdóticos cameos de Andie MacDowell, Hulk Hogan o Ray Liotta.

El nivel de acidez es un poco más bajo que de costumbre, pero no faltan los cuatro o cinco gags memorables, a la altura de lo mejor de *Los teleñecos en la isla del tesoro* o la prodigiosa *Cuento de Navidad*. A estas alturas la película ya debe ir camino del videoclub de la esquina, pero teníamos que dedicarle estas líneas para confirmar que la Navidad, una vez más, ha sido suya.

★★★ ***Clara Anglada***

■ **Gonzo reina, Peggy seduce y Gustavo resiste.**

## Rosetta

■ Director: **Luc y Jean-Pierre Dardanne**
■ Intérpretes: **Emile Dequenne, Fabrizio Roncione**

■ Después de debutar con la prometedora *La Promesa*, los hermanos Dardenne vuelven a dar otra vez en la diana con ésta historia protagonizada por la novata y maravillosa Emilie Duquenne. Una película que se llevó la gran Palma de Oro del último Festival de Cannes dejando en la cuneta a vacas sagradas como David Lynch, Jim Jarmusch, Atom Egoyan o Takeshi Kitano. Un interesantísimo juego formal al servicio de uno de los mejores personajes aparecidos en el último cine europeo. Prima hermana de las protagonistas de *La Vida Soñada De Los Ángeles* de Érick Zonca, Rosetta es una muchacha de 18 años que intenta por todos los métodos posibles encontrar un trabajo digno que le permita tener, sencillamente, una vida normal. Malviviendo en una caravana con su madre alcohólica a la que tiene que cuidar, el día a día se convierte en una lucha constante para sobrevivir en un mundo lleno de adversidades. El juego formal de los directores belgas es lo que engrandece aún más el film: nunca, por nada del mundo, el objetivo de la cámara se aparta de ella. La miran por todos los costados, oyendo incesantemente su respiración, sus murmullos, sus quejas, observando su perplejidad ante un mundo difícil, injusto y a veces cruel. Aire de documental para retratar emociones honestas lejos de la lágrima fácil. Un film que hay que ir a ver con un mínimo de atención y de participación (puede molestar su exceso formal y te puede incluso costar entrar), pero al que no se le puede poner ningún pero.

Lo único, un cierto olor a dramatismo forzado y un gusto excesivo por ver a la pobre Rosetta sufrir. Pero ya es eso.

★★★★ ***Marc Prades***

## El fin de lo días

■ Director: **Peter Hyams**
■ Interpretes: **Arnold Schwarzenegger, Robin Turney, Gabriel Byrne, Kevin Pollack.**

■ Después de dos años congelado en la nevera vuelve el austríaco más famoso desde Hitler y Anton Polster. Y lo hace con una film de acción, dejando atrás sus incursiones en el mundo de la comedia de manos de su amigo Harold Ramis y su papel de nevera Mr Freeze en *Batman y Robin*. Lo que a priori podría ser una buena noticia para el consumidor de palomitas medio de todo el mundo se convierte en un sálvese quien pueda gracia al director más mediocre del cine de acción de los noventa (Hyams deja de montar tus películas, el público te lo agradecerá) y a un guionista que se saca de la manga una historia a medio camino entre *Teniente corrupto*, *Arma Letal 2* y *El día de la bestia*. No nos engañemos, el bueno de Arnie nos tenía muy bien acostumbrados con films soberbios como los dos *Terminators*, *El último gran héroe*, *Depredador* o la genial *Mentiras arriesgadas*, pero hace años que perdió el carisma que debe tener un buen actor del género de acción y esta vez no está dirigido por gente como James Cameron o el poco valorado John McTiernan.

*El fin de los días* destaca por ser la coctelera de estilos más indigesta de la temporada. Este cruce de drama psicológico, terror, acción, comedia y buddy movie (sí, aquí también hay un compañero graciosillo interpretado por Kevin Pollack) no se sostiene ni con las tonterías del diablo de turno (Gabriel Byrne quién te ha visto y quién te ve), el supuesto malditismo



■ **Arnie: indigesto.**

del personaje interpretado por Schwarzenegger o esa historieta de milenarismo y sectas que no hubiera colado ni en un cómic de terror de los sesenta. Lo único salvable del film es la actuación de la encantadora Robin Turney (actriz a seguir) y esas escenas que de puro estúpidas hacen reír (como la de Arnie armándose hasta los dientes para luchar contra el diablo) dignas de *El equipo A*. Al fin y al cabo poca miga para una película que caduca al mes de haberse estrenado.

Que alguien haga algo por Hyams. Que le presenten a John Woo o que James "King of the world" Cameron le saque del pozo.

★ ***Manu González***

Nuestra apuesta del mes

# MATRIMONIO DE CONVENIENCIA

## LAS FUERZAS DE LA NATURALEZA



■ Sandra, terror en el supermercado

■ Director: **Bronwen Hughes**
■ Interpretes: **Ben Affleck, Sandra Bullock**

**Sandra Bullock. Ay, la mujer sacarina, la de la napia prominente, la de las comedias románticas, la conductora de autobús más nefasta de la historia. En fin, un modelo de lo peor de Hollywood, una estrella tan grande como incomprensible, un sex symbol que produce la misma exaltación hormonal que Barbara Bush.**

Ben Affleck. Un pijillo con veleidades creativas. Se las traga y hace *Armaggedon*. Otro sex symbol, éste algo más justificado. De *Mallrats* a pareja de Sandra Bullock hay un abismo, pero este tío salta que es un primor. En fin, un actor normalete que parece debatirse entre lo que quiere ser y lo que su talento le permite.

La historia. Bien, las dudas del que se va a casar. El pánico prematrimonial del hombre, inseguro por naturaleza, infiel por ídem. Imbécil, después de todo. El azote divino, la fortuna y una mujer que desde las antípodas de lo que este sujeto cree que es la vida le hace replantearse todo su presente, y no digamos su futuro. Un viaje accidentado, un casi amor. El resultado. Y aquí esto empieza a complicarse. Para empezar, olvidad todo lo dicho sobre los actores. Aquí están soberbios. La Bullock redime todos los pecados que cometió mientras dormíamos. Aquí está deliciosamente desequilibrada, inesperadamente sexy. Y el colega está a la altura. Pero después está la película (después es la palabra clave). Irregular pero notable, combina momentos de lucidez cómica, con atascos narrativos, con momentos de tristeza y desasosiego. No parece haberla dirigido nadie, así los dos actores se explayan y hasta se fotografían. Pero cuando todo parece inofensivo, divertido y te planteas si darle o no las cuatro estrellas, llega el mensaje y con él desaparece esa estrella antes mentada. Según este film, existe gente que te divierte y gente con la que te casas. Gente a la que amar y gente con la que reír. El personaje de la Bullock es una perdedora y, aunque como persona bata por goleada a la prometida, nunca podrá ocupar el corazón de un hombre normal. La infidelidad se reduce a un beso y la soledad se la queda la Bullock, quien, sí, es mona, algo loca y entrañable, pero todo esto no es suficiente cuando has organizado una boda con 130 invitados. Me revelo ante el desconsiderado fascista que escribió este final. Me arruinó la tarde. ★★★★ ***Nacho Puertas***

## OrgaZmo

■ Director: **Trey Parker.**
■ Intérpretes: **Trey Parker, Dian Bachar, Robyn Lynne.**

■ Uno de los creadores de *South Park*, la serie de dibus más subversiva del siglo (con permiso de la familia Simpson), da el salto a la gran pantalla con el mismo ánimo de incordiar. Entendámonos: este engendro narra la historia de un mormón (un acólito de La Iglesia de Jesucristo de Los Santos del Último Día, para ser más exactos) que se adentra por error en la industria hardcore de Hollywood, interpretando al que será el último gran héroe del negocio. El protagonista empieza a perder noción de su identidad y, apoyado por el prodigioso Choda Boy (algo así como el Robin de este casposo Batman del sexo), pasará a impartir justicia en el amoral mundo real. Olviden gadgetobrazos y bagatelas por el estilo: el mortífero Orgazmator, capaz de "hincharte las pelotas al tamaño de naranjas", es el nuevo arma de la ley. Y Orgazmo, un héroe que podría arrebatar al mismísimo Vengador Tóxico su trono entre los amantes del trash. Delirante, tronchante, insultante, a veces escatológica y otras filosófica, esta joyita de la psicotronía es algo así como la versión Troma de *Boogie Nights*. O sea, una instantánea película de culto.

★★★ ***Juan Manuel Freire***

## El beso de Judas

EEUU, 1998

■ Director: **Sebastián Gutiérrez**
■ Intérpretes: **Simon Baker-Denny (Jr. Armstrong), Carla Gugino (Coco Chávez), Alan Rickman (David Friedman), Emma Thompson (Sadie Hawkins)**

■ En la ciudad de New Orleans hay un secuestro durante el cual se ha asesinado a una testigo que pasaba -¿casualmente?- por el lugar de los hechos. Los secuestradores son jóvenes y, aunque no lo crean, son bastante novatos. La policía local tiene que colaborar con el FBI, y aquí aparecen en pantalla Alan Rickman y Emma Thompson, respectivamente. Esta insulsa sinopsis no tiene nada que ver con lo que realmente veremos luego en el film, porque nada parece lo que es, y eso no quiere decir que el final sea tan imprevisible como increíble, pues todo lo que hay en el guión y, por lo tanto, en la pantalla, tiene un sentido. El director, S. Gutiérrez, se estrena en esta profesión con un auténtico thriller policiaco que él mismo escribió y promocionó para encontrar a alguien que se interesara por él. Todo en la película está muy conseguido: el ambiente húmedo y caluroso de N.Orleans; la combinación de violencia, sexo, tensión y -¡uf!-, humor; y el interesantísimo reparto de actores americanos y europeos, del que destaca el tándem Thompson/Rickman. Muy recomendable.

★★★★ ***Isabel Graupera***

## A Civil Action

■ Director: **Steve Zaillian**
■ Intérpretes: **John Travolta, Robert Duvall**

■ El día del juicio final. Sidney Pollack tiene un estrés del copón, ya se sabe lo difícil que es que un programa en directo salga bien. Dios y Satanás le encargaron la retransmisión por su sobrada experiencia en este tipo de asuntos con abogados y tribunales. Nadie enfoca un estrado como él. La única duda que tenían los dos productores era si sería capaz de hacerlo solo, a lo que Sidney contestó, "no se preocupen, conozco a un par que hacen lo mismo, tampoco es tan difícil". Pollack luego preguntó por el argumento. Quería saber si había alguna empresa mala que había tirado residuos tóxicos a algún río. ¿Habían muerto niños debido a la contaminación de las aguas? Era muy importante que hubiera niños. Pidió una madre desolada, un abogado despiadado, otro con tintes de geniecillo senil. Para el prota, quería alguien como Travolta, capaz de proyectar seguridad, altanería y corazón a la vez. Se lo dieron. También quería que hubiera un equipo junto a Travolta. Tres estereotipos de resignación, codicia y lealtad. No consiguió que le pusieran una historia de amor, pues, aunque el demonio había traído el Currículum de Laetitia Casta, Dios dijo que la carnalidad le daba ventaja al maligno. Pollack se resignó. Decidió llenar la peli de azules, de abrigos largos y de sollozos ahogados. Pero el día antes de la retransmisión, Sidney se puso enfermo. Llamó a Zaillian para que le sustituyera y le caracterizaron de Pollack para que los productores no notaron la diferencia. Faltan diez minutos para que empiece el juicio, y nadie ha descubierto la mascarada.

★★ ***Xavi Sancho***




# SHENMUE

¿Jorobados de aspecto amenazdc ¿Moda años 80? ¿Partidas de dardos en bares? Pero, vamos a ver, ¿de qué va exactamente Shen Mue? Si eres de loas que sienten una curiosidad creciente por este título, compra el próximo número de Top Juegos.

TOP JUEGOS

## Y además ISS Pro Evolution

El mejor juego de fútbol del mundo

Top Juegos 12, Marzo del 2000

# Ocho páginas de reviews minúsculas al servicio de quien quiera hacerse una idea de lo que vale y no vale la pena es cuestión de minutos. ¿Útil? Más que eso: mágico.

## PlayStation Top 20

### 1. FIFA 2000
EA
7.990 pesetas
Un poco más sencillo y tan cuidado y gráficamente rico como de costumbre. El simulador futbolístico por excelencia no podía faltar a su cita anual con el éxito.
★★★★★

### 2. Final Fantasy VIII
Sony
9.990 pesetas
La aventura más grande jamás creada. El mejor juego de rol jamás creado llega a su séptima entrega con algo más de colorido, personajes mejor construidos y un nivel de interactividad algo más alto.
★★★★★

### 3. Dino Crisis
Virgin
8.990 pesetas
El motor de *Resident Evil 2* más los ángulos de cámara y la atmósfera inquietante de *Metal Gear Solid.* El resultado está un poco por debajo de lo esperado, pero se hace agradable por sus puzzles, suspense y escenarios en 3D.
★★★★

### 4. Tomb Raider IV
Proein
7.990 pesetas
Una vuelta a los orígenes que sirve para relanzar el mito Lara Croft y llevarlo al siglo XXI. Exuberancia técnica, énfasis en los puzzles y la jugabilidad para este juego que ya nació ganador.
★★★★

### 5. SW: La amenaza fantasma
EA
7.990 pesetas
Llegó tarde, pero aun así a tiempo de vender lo suyo las pasadas Navidades. No es maravilloso, pero te permite ser un Jedi y seguir casi al pie de la letra el argumento de la película.
★★★

### 6. Tekken 3 (Plat.)
Sony
3.990 pesetas
Allá van de nuevo. Una importante mejora con respecto a sus antecesores; es gráficamente perfecto y los nuevos movimientos satisfacen tanto a principiantes como a veteranos. Una amplia variedad de subjuegos, bonus y personajes escondidos significan que hay tanto que hacer que es casi el Mario de los juegos de lucha.
★★★★★

### 7. Gran Turismo
Sony
3.990 pesetas
Probablemente, el mejor juego de carreras del mundo. Toma un tazón de gráficos escandalosamente buenos y otro de un manejo casi perfecto y mézclalos con un chorrito de respuesta inmediata y niveles de profundidad ilimitados; añádele una pizca de modo de repetición, y habrás seguido la receta para un cóctel de placer que no te puedes perder. Sony ha empaquetado su pequeño disco negro con un fornido número de vehículos y pistas, y se ha asegurado de que todo se combina a la perfección. Una obra maestra que sólo podrán mejorar sus secuelas.
★★★★★

### 8. Final Fantasy VII (Plat.)
Sony
3.990 pesetas
Más que un juego de aventuras y rol, es una de las primeras películas interactivas que hemos tenido la suerte de ver. Inolvidable y excepcional.
★★★★★

### 9. Metal Gear Solid: Special Missions
Konami
3.990 pesetas
Trescientes nuevas misiones en el mejor estilo MGS. Una demostración elocuente de la riqueza y profundidad de juego del histórico título de Konami.
★★★★

### 10. Resident Evil 2 (Plat.)
Capcom
3.990 pesetas
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada sustancial, y lo que hay que resolver es parecido a lo del primer juego. Pero *Resident Evil 2* es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado, junto con una actuación de mejor calidad, te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que aparecen son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) durante toda la noche.
★★★★★

### 11. Time Crisis+ Gun Con 45
Sony
3.990 pesetas
El escenario es un sendero preparado para que enfrentes una gran cantidad de hombres pistola en mano con la intención de no dejar nada con vida. Excitante, sangriento y muy fluido.
★★★★★

### 12. Medievil (Plat.)
Sony
3.990 pesetas
Exploración, combate, puzzles, plataformas... Una enrevesada mezcla de todos los géneros habidos y por haber con inequívoco sabor arcade. Y ahora por el precio de un par de hamburguesas con patatas.
★★★★

### 13. Medal of Honour
EA
8.990 pesetas
El mejor *shoot'em up* para PlayStation. Ha tardado en llegar, pero combina acertadamente visceralidad e inteligencia. Muy bueno.
★★★★★

### 14. Legacy of Kain 2: Soul Reaver
Proein
8.990 peseats
Los pasajes más oscuros de la obra de HP Lovecraft, Clive Baker o Bran Stoker combinados en un charco de ectoplasma gore. Extenso, muy bien diseñado y ambientado y con puzzles que pondrán a prueba tu aletargada inteligencia.
★★★★★

### 15. Capcom Generations
Virgin
7.990 pesetas
Cuatro CD que te permiten repasar algunos de los mejores títulos del catálogo Capcom. Un buen viaje de ida y vuelta a la época en que la jugabilidad era lo esencial.
★★★★

### 16. Tony Hawk's Skateboarding
Proein
7.990 pesetas
Apostábamos fuerte por este juego cuando estaba a punto de salir, y así te lo contamos en el número 6 de Top Juegos. El resultado final no nos entusiasma tanta, pero sigue siendo un juego entretenido y original.
★★★

### 17. Shadowman
Acclaim
7.990 pesetas
La versión PSX de este juego inspirado en un cómic de Acclaim no está del todo bien resuelta, pero la sólida línea argumental, la ambientación y la profundidad y extensión de los niveles hacen que sea un juego a considerar.
★★★

### 18. Silent Hill
Konami
9.490 pesetas
Sordidez y decrepitud en 3D, con cadáveres descuartizados colgando del techo o esperando al jugador incauto en el interior de pavorosos armarios. Miedo, mucho miedo.
★★★★★

### 19. Syphon Filter
Sony
8.490 pesetas
Juego de acción y espionaje desarrollado en EE.UU. que tiene poco que envidiarle a *Metal Gear Solid.* Estrellas invitadas: el motor de *Tomb Raider* y los disparos a la cabeza de *GoldenEye.*
★★★★

### 20. Driver
GT
8.490 pesetas
Driver ha dado un paso más allá, ha conseguido dotar de emoción un género plagado de simuladores cada vez más realistas. Para apreciarlo como merece, debemos tener en cuenta que no es un simple simulador de carreras, sino más bien un curso acelerado de conducción virtual.Y, además, con genuina ambientación setentera y cinéfila.
★★★★★

## También a la venta...

### Lucha

#### Marvel Super Heroes Vs Street Fighter
Virgin
7.990 pesetas
Es un producto Capcom pero esta vez no es un éxito. Y eso que la idea de reunir a los héroes de *Street Fighter* y los personajes de la Marvel parecía tener futuro. Poco creativo y demasiado difícil.
★★

#### Evil Zone
Spaco
8.490 pesetas
Manga de anticipación violenta y peculiares movimientos de cámara para este *beat'em up* tocado por el dedo invisible de la magia.
★★★

#### Dead or Alive
Sony
Precio no disponible
Un solvente *beat'em up.* Parece poco interesante, pero sus gráficos son todo lo rápidos que quieras y se aparta hábilmente del estilo de lucha de *Tekken* con su inteligente uso de los contraataques y con el énfasis en agarrar al adversario y enviarlo por las nubes. Evita la opción «rebote de pecho».
★★★★

#### Kensei
Konami
7.990 pesetas
Un *beat'em up* menos ostentoso que *Tekken,* pero su amplia gama de personajes y su profundidad lo convierten en un juego muy largo. Le falta calidad gráfica y sentido del humor, pero con un montón de desafíos y unos oponentes que aprenden, ¿quién podría quejarse?
★★★★

#### Mortal Kombat 4
GT Interactive
8.490 pesetas
Aunque presenta gráficos en 3D, este sangriento juego de lucha no ha conseguido sacar un buen provecho a la dimensión extra. Diez años después, los controles y los personajes se están quedando anticuados.
★★★

#### Soul Blade
Sony
3.490 pesetas
Este juego sustituye las luchas con puños ensangrentados de *Tekken* por armas estruendosas bañadas en folclore, por lo que satisface los gustos de todo tipo de jugadores. Los movimientos se ejecutan más fácilmente que en *Tekken*, pero todavía ofrece una de las acciones en *beat'em up* más rápidas de PlayStation. Mucha diversión por poco dinero.
★★★★

#### Street Fighter Alpha 3
Virgin
7.990 pesetas
El juego más innovador y divertido que ha producido la licencia SF en milenios. Excelente acabado, soberbia animación en 2D y muchas novedades.
★★★★★

#### Rival Schools
Virgin
7.490 pesetas
Profesores y alumnos saltan al ring en este juego de lucha absolutamente loco al estilo de *Grange Hill*, con movimientos exagerados y una enorme selección de modos y subjuegos. Técnicamente, no es una maravilla, pero sí divertidísimo, gracias a unos movimientos fáciles de ejecutar.
★★★★

#### Tekken 2
Sony
3.490 pesetas
Fue el mejor *beat'em up* hasta que llegó *Tekken 3*. El segundo de esta serie y tan esplendoroso como cabría esperarse viniendo de Sony, con modelos de personajes que no estarían fuera de lugar en una demo prerrenderizada, y luchas con sentido. El modo para un jugador es totalmente absorbente (algo raro en un juego de lucha) y está lleno de movimientos brillantes, jefes y secretos a los que clavar los dientes.
★★★★

#### WWF Warzone
Acclaim
7.990 pesetas
Unos tipos grasientos con leotardos que lo resuelven todo a bofetada limpia.
Los movimientos y personajes hacen que el juego sea interesante y el genial modo «crea un jugador» te permite construir y personalizar a tu propio luchador. Le falta variedad, y es algo lento.
★★★★

### Carreras

#### GTA: London
Proein
4.990 pesetas
Una buena secuela del mítico sesenta. Está ambientado en el Londres de finales de los 60, los escenarios han sido recreados con minuciosidad fanática y la banda sonora es genial. Aún así, resulta un poco repetitivo.
★★★

#### 360°
Virgin
7.490 pesetas
Una especie de *WipEout* acuático. O sea, uno de aquellos simuladores de carreras en que la ficción científica sustituye a las ruedas. Correctito.
★★

#### Crash Bandicoot 2 Platinum
Sony
3.990 pesetas
Controlas a un marsupial chiflado mientras cruza pantallas y recoge manzanas con los malos pisándole los talones. Interesante, aunque lineal y poco difícil.
★★★

#### Colin McRae Rally (Plat.)
Proein
3.990 pesetas
Un giro con respecto a los juegos de carreras habituales, en el que haces rugir el motor por los circuitos campestres y sólo tienes al tiempo y los daños que sufre el coche como oponentes. La variedad de terrenos y los controles que responden a la perfección garantizan una sensación de conducción real.
★★★★★

#### Need For SpeedRoad Challenge
Ea Sports
7.990 pesetas
Eterno como el agua y el aire, con gráficos grandes como la vida y velocidad aterradora. Pero no es *Gran Turismo.*
★★★★

#### Formula 1 '97
Psygnosis
4.990 pesetas
Una continuación muy necesaria para el simulador original del «pasatiempo» predilecto de Damon Hill. Todas las estadísticas están aquí, junto con una capacidad de reacción aumentada y una oposición más realista. El modo para dos jugadores no le hace justicia.
★★★★

#### Monaco Grand Prix
Ubi Soft
7.995 pesetas
En el género de carreras la competencia es dura, y este nuevo título de Ubi Soft está bien preparado. Frente a la saga de F1 sólo lo oscurece su falta de nombres reales, pero lo supera en el aspecto técnico.
★★★

#### Need for Speed 3
EA Sports
Precio no disponible
Hay muchos modos que hacen que el juego dure más, unos gráficos geniales y una buena sensación de velocidad. La oportunidad de despistar a la policía y el modo para dos jugadores hacen de éste el mejor NFS hasta el momento, pero, como tantos otros, se queda corto con respecto a *Gran Turismo.*
★★★★

**Rage Racer**
**Sony**
**7.990 pesetas**
Un juego de carreras de recreativa en tu propia casa. La tercera parte de la serie de *Ridge Racer* es veloz, tiene buenos gráficos y está llena de opciones. Éste es tu juego de carreras si lo que te va son los coches de gran potencia (a diferencia de los de *Gran Turismo*). Los coches alcanzan una velocidad increíble cuando bajan por pendientes. El único fallo que quizás tiene es que no hay la posibilidad de jugar con la pantalla partida en dos vistas diferentes. Pero el modo de enlace compensa esto de sobras. Superado por Ridge Racer Type 4.
★★★★

**Ridge Racer Revolution**
**3.490 pesetas**
Segundo puesto en la serie de juegos de carrera. Es una mejora sustancial respecto a *Ridge Racer*, con una pista de más calidad, más velocidad y un paisaje precioso. Las carreras que resultan de esto son rápidas y endiabladamente difíciles de dominar. La mayor dificultad radica en tus contrincantes, que aprovechan el mínimo fallo por tu parte para adelantarte.
★★★★★

**Rollcage**
**Sony**
**7.490 pesetas**
Un juego de carreras futurista y caótico. Los increíbles decorados, las vueltas de campana y los coches que pueden saltar, girar y dar vueltas para acomodarse a cualquier terreno y contorno son geniales, pero la velocidad y la facilidad con que se producen los choques crea una gran sensación de arbitrariedad e inseguridad. De todos modos, apúntate a una carrera divertida y original.
★★★★

**V-Rally 2**
**Infogrames**
**8.990 pesetas**
Exigente y selectivo. Otros simuladores automovilísticos premian la osadía, los reflejos o la falta de escrúpulos, pero ganar en *V-Rally 2* sólo está al alcance de los buenos conductores.
★★★★

**TOCA 2**
**Proein**
**8.490 pesetas**
Un garaje repleto de coches que se manejan de forma diferente y acogen una acertada física de conducción. Si no fuese por su intensa dificultad, éste sería el juego de carreras perfecto, con circuitos y velocidad acertadas, y un nivel de suavidad que asusta.
★★★★

**Tommi Makinen Rally**
**Europress**
**7.990 pesetas**
El rival de Colin McRae está repleto de pistas (130) y te ofrece la opción de poder crear todavía más, pero en la meta es derrotado por sus competidores.
★★★

**Vigilante 8**
**Proein**
**8.990 pesetas.**
Conducción destructora ambientada en los setenta. Destruir edificios y coches mientras conduces vehículos de los años setenta suena muy bien, pero cuando la recompensa son sólo más explosiones en cada nivel, la monotonía acaba invadiéndolo todo.
★★★

**WipEout 2097**
**Psygnosis**
**3.490 pesetas**
Una mejor apuesta que el original para la compra casual de un juego de carreras, ya que la curva de aprendizaje es más suave; pero la nueva, y más difícil, clase de conducción hará que a los veteranos les salten las lágrimas. Tiene una oposición controlada por CPU excelente, más armas y las pistas más retorcidas a este lado del Atlántico, aunque, si se nos permite decirlo, en comparación con algunas de las maravillosas ofertas actuales, está empezando a verse algo anticuado.
★★★★★

## Deportes

**FIFA99**
**EA**
**7.490 pesetas**
Es cierto que los juegos de FIFA nunca han tenido la jugabilidad de sus competidores, pero han sabido hacerse irresistibles gracias a las licencias que poseen, con las cuales puedes diseñar el partido que quieras y además ganarlo, gracias a que el árbitro puede ponerse de tu lado.
★★★★

**Cool Boarders**
**PLATINUM**
**Sony**
**3.990 pesetas**
Snowboarding para las masas. El modo para dos jugadores y las impagables competiciones con el tuerto y computerizado rival del modo solitario son grandes mejoras con respecto a la entrega precedente.
★★★

**All Star Tennis '99**
**Ubi Soft**
**7.490 pesetas**
Una recreación seria; es rápido y extenso, pero una cámara bastante inadecuada hace las cosas difíciles. Prueba con el modo multijugador y el subjuego «tenis bomba».
★★★

**Bloodlines**
**Sony**
**6.990 pesetas**
Corres entre remolinos giratorios y apaleas a los equipos contrarios. Muy rápido, y demasiado simple.
★★

**Triple Play 2000**
**EA**
**5.990 pesetas**
Un juego que transpira amor por el béisbol. El sistema de control es una delicia y su atmósfera del todo inmejorable.
★★★★

**Everybody's Golf**
**GT Interactive**
**6.990 pesetas**
Las imágenes son simplistas pero la jugabilidad es compleja, y presenta un enfoque arcade que inyecta una agradable explosión de velocidad. Está muy bien si no te tomas el golf muy en serio. ¿Y quién lo hace, aparte de Faldo?
★★★★

**ISS Pro '98**
**Konami**
**8.490 pesetas**
Konami destaca sobre sus desesperados rivales con licencias después de afilar su título original de forma maravillosa. La jugabilidad es más suave, las tácticas más sutiles, los gráficos más bien hechos, marcar un gol tiene una mejor recompensa y con los pases te recorrerán estremecimientos de éxtasis por la espalda. Y el comentario de Tony Gubba es extrañamente sedante.
★★★★★

**Knockout Kings**
**EA Sports**
**7.490 pesetas**
Un simulador de boxeo, con un sistema de barras de estado para que te asegures de no soltar el botón «Hit» (pegar) hasta que tu oponente cae. Hay muchos modos, una sección para crear tu propio jugador y la oportunidad de enfrentarte a un Mohamed Ali virtual. Eso es boxeo inteligente
★★★★

**Anna Kournikova's Smash Court Tennis**
**Sony**
**7.490 pesetas**
Un sistema de control perfecto, muy buenos escenarios y una IA muy potente son las principales bazas de este simulador deportivo de la Namco.
★★★★

**NBA Live 99**
**EA Sports**
**7.490 pesetas**
Eso sí es un mate: una suave captación de movimiento, caras de concentración y unos modos Simulation y Arcade que deberían satisfacer a los devotos del baloncesto y a la gente normal de la misma manera. Los fans de Rodman deberían estar contentos con la abundancia de estadísticas y el modo para crear un jugador.
★★★★

**NFL Blitz**
**GT Interactive**
**Precio no disponible**
Fútbol americano simplificado y divertido que abandona el estilo habitual (recargado de reglas y con pausas para descansos cada par de minutos) y se dirige hacia algo que vale más la pena (con el énfasis en la velocidad, en los controles simples y en la utilización de los puños), por lo que resulta muy divertido.
★★★★

**NHL 99**
**EA**
**7.490 pesetas**
Hockey sobre hielo para coleccionistas de discos. Demasiados goles y muy poca acción. Te decepcionará.
★★

**Sensible Soccer: European Club Edition**
**GT Interactive**
**7.490 pesetas**
Una actualización de un juego de fútbol de la vieja escuela. Con partidos aburridísimos, en los que chutar y hacer pases es tan difícil que se te retorcerán los dedos del pie.
★★

**Tiger Woods 99 PGA Tour Golf**
**EA Sports**
**7.490 pesetas**
Le pillarás el truquillo enseguida. Con un montón de circuitos reales para deleitarte la vista, *PGA Tour Golf* ofrece una simulación realista y cargada de opciones del juego sobre hierba. La mecánica del juego deja un poco que desear, pero el conjunto vale la pena.
★★★★

**Total NBA '98**
**Sony**
**Precio no disponible**
Es un simulador que requiere mucha determinación para aprender y jugar con éxito, debido a la inteligencia de los contrincantes controlados por la CPU. El modo donde puedes crear a tu propio jugador, la gran cantidad de opciones que hay, más el control total que ejerces sobre tus jugadores, hacen de *Total NBA '98* un juego adictivo y visualmente atractivo.
★★★★

**UEFA Champions League 98/99**
**Proein**
**7.790 pesetas**
Pasado y presente del fútbol europeo a tu disposición, para que te entretengas en crear un equipo realmente grande. Atractivo, pero un tanto pesado.
★★★★

## Plataformas

**Astérix**
Infogrames
7.990 ptas.
Entre las fases de plataformas y su parte de estrategia, preferimos ésta última. Es en los combates estilo Risk donde se condensa el atractivo de este juego. La lástima es que es demasiado fácil.
★★★

**Bugs Bunny Perdido en el Tiempo**
**Infogrames**
**7.990 pesetas**
Infogrames ha encontrado la forma de comunicar la madriguera de Bugs con territorio PlayStation. Este juego intenta superar con valentía las limitaciones del género de plataformas, pero la acumulación de tópicos y los pobres movimientos de cámara hacen que no lo consiga del todo.
★★★

**Crash Bandicoot 3**
**Sony**
**3.490 pesetas**
El desmadre marsupial puesto al día. Apenas se separa un par de pasos de su exitoso y divertido hermano mayor.
★★★

**Castelvania**
**Konami**
**9.490 pesetas**
Un juego de plataformas de estilo «retro» basado en los vampiros y el ocultismo, y que sacrifica los gráficos en favor del tamaño. Cuesta un poco acostumbrarse, pero como cualquier otro juego en 2D de la vieja escuela en el que tienes que correr y saltar, es envolvente, emocionante y adictivo. Y no hay comerciantes de flautas italianos.
★★★★

**Croc 2**
**EA**
**7.990 pesetas**
Bonito, colorista y muy imaginativo. La trama se ha refinado y gana en profundidad con respecto al original. El problema es que es demasiado difícil para ser un plataformas.
★★★

**Gex: Deep Cover Decko**
**Proein**
**8.490 pesetas**
Vas por todas partes saltando sobre las cabezas de los malos y buscando objetos. Todos los elementos usuales de un plataformas están aquí, pero hay un sentido muy limitado de la libertad y el trazado es bastante extraño.
★★★

**Gex 3D: Enter the Gecko**
**Take 2**
**Precio no disponible**
Pretende ponerse al nivel de Mario, pero los saltos y demás no dan esa sensación de libertad que te ofrece el otro juego. Por otra parte, hay que decir que el diseño de los niveles casi iguala al de Nintendo, y tienes 125 movimientos a tu disposición.
★★★★

**Heart of Darkness**
**Ocean**
**7.490 pesetas**
La aventura en 2D que hacía ya tiempo que esperábamos. Épica gálica exageradamente difícil sobre un niño y su perro, en la que tiendes a acabar teniendo que jugar a boleo.
★★★

**Jurassic Park: The Lost World**
**Sony**
**Precio no disponible**
Juego con dinosaurios para controlar a tu «dino» a través de un paisaje soso en 3D.
★★

**Lucky Luke**
**Infogrames**
**7990 pesetas**
Esta aventura de niños pretende ser un poco «retro», al incluir secciones con bonos pertenecientes a otros géneros de juego. Su *look* de dibujos animados y su simplicidad lo hace entretenido aunque poco duradero.
★★★

**Ninja: Shadow of Darkness**
**Proein**
**7.990 pesetas**
Ha llegado el hombre de negro, otro aventurero en 3D, con una buena gama de bofetadas, patadas y magia. Entretenido, pero bastante difícil, y con un sistema de cámara un poco extraño.
★★★

**Oddworld: Abe's Exodus**
**GT Interactive**
**8.490 pesetas**
Juego de plataformas con puzzles protagonizado por un alienígena muy ágil. Paséate por pantallas en 2D y rescata a tus amigos, y por el camino resuelve enigmas. A veces pone de los nervios, pero los detalles acertados que tiene más sus maravillosos gráficos hacen de éste un juego entretenido y duradero.
★★★

**Oddworld: Abe's Oddysee**
**GT Interactive**
**3.990 pesetas**
Está muy influido por el clásico *Flashback*. Por vez primera, Abe se nos hace auténticamente simpático, y aparecen una serie de elementos originales. Se tarda algún tiempo en dominar los controles, pero están bien pensados, y el juego es inmenso, con rompecabezas que te romperán la cabeza.
★★★★

**Rugrats**
**Proein**
**5.990 pesetas**
Puzzle de extraña animación, defectuosos controles y preocupante falta de dinamismo. Fiel al cómic en que se inspira, pero más bien pobre en su forma de recrearlo y, además, demasiado difícil para niños pero simple y repetitivo para los más crecidos.
★★

**Spyro the Dragon**
**Sony**
**7.990 pesetas**
Protagonizado por un pseudo dinosaurio violeta al estilo del mundo de las muñecas Barbie, este juego de plataformas en 3D bello e inmenso está pensado para niños, como se puede deducir de la simplicidad de los primeros niveles. Pero las misiones de rescate de dinosaurios y las plataformas en sí están bien conseguidas.
★★★★

## Shoot'em up

**Apocalypse**
**Proein**
**8.490 pesetas**
Un *shoot 'em up* futurista y colosal, con una curva de aprendizaje que está bien, y sin exceso de problemas por resolver que interrumpan el ritmo de la acción. Entretenimiento sólido y violento.
★★★

**Asteroids**
**Syrox**
**5.990 pesetas**
El concepto original no ha cambiado, pero la existencia de potenciadores y los efectos especiales que casi dañan la vista hacen que sea entretenido para la generación de los noventa, aunque un poco pasado de moda.
★★★

**B-Movie**
**GT Interactive**
**8.490 pesetas**
Un curioso *shoot 'em up* en 3D de tiro al alienígena, en estilo años cincuenta con naves espaciales que parecen de dibujos animados. El control complicado y el alto nivel de dificultad son garantía de un ataque de nervios.
★★★

**Colony Wars**
**Psygnosis**
**Precio no disponible**
Este culebrón espacial al estilo de *Wing Commander* tiene buenos gráficos y te hará pasar

buenos ratos, pero la estructura de las misiones, que no te permite rehacer una que hayas fallado, hará que te comas el mando de rabia.
★★★

**Colony Wars: Vengeance**
**Psygnosis**
Precio no disponible
De apariencia impresionante, esta continuación te llevará a ti y a tu nave a través de una serie de misiones en primera persona y batallas espaciales brutales. El exceso metodológico pone de los nervios, pero tiene un realismo que hará morirse de envidia a los fans de *La guerra de las galaxias.*
★★★★

**Doom**
**GT Interactive**
3.990 pesetas
Excelente reconversión del *shooter* en primera persona revolucionario de iD. Por si has estado de vacaciones durante los últimos años, te informamos de que Doom va de un tipo que avanza por cavernas futuristas, agujereando, todo objeto que se mueva. El hecho de que los gráficos estén anticuados permite que reluzca la jugabilidad y el diseño de los niveles.
★★★★★

**Duke Nukem**
**GT Interactive**
8.490 pesetas
Un *shooter* en primera persona de muy mal gusto, protagonizado por un psicópata y varias chicas bombón semidesnudas. Muchas posibilidades de juego, y niveles diseñados según sitios reales. Pero empieza a parecer un poco caducado.
★★★★

**G-Police**
3.490 pesetas
Cuando empiezas a guiar a tu agente del futuro en su moderna nave, enviando a los criminales al calabozo, al principio te parece tan fácil como controlar a un niño de tres años en un supermercado. Pero si sigues con él, descubrirás una apremiante experiencia, especialmente en los momentos en que consigue introducir alguna estrategia mientras tú no miras.
★★★★

**Point Blank**
**Sony**
6.990 pesetas
Sólo se les podía ocurrir a los japoneses crear un juego de tiro a la diana en que aparecen ninjas y pirañas. Tiene un modo para cuatro jugadores y es muy adictivo. Invita a tus colegas para una sesión de birras y disparos divertidísimos.
★★★★

**Retro Force**
**Psygnosis**
6.990 pesetas
Un *shoot'em up* de la vieja escuela francamente aburrido.
★★

**R-Types**
**Virgin**
6.990 pesetas
Fieles conversiones de la primera y segunda parte de R-Types. Diseño de niveles muy conseguido, potenciadores muy buenos y fuerte adicción. Y todo esto cabe dentro de tu televisor portátil.
★★★★

**R-Type Delta**
**Sony**
7.990 pesetas
Esta actualización nos trae de regreso al más que destructivo «Force», ahora con armamento reforzado. Pero la falta de imaginación en la confección de los niveles y las atiborradas pantallas son bastante decepcionantes.
★★★

**Reboot**
**EA**
Precio no disponible
Destruye a un dictador con ayuda de planeadores. Interesante variante del género *shoot 'em up*. Los niveles bien trabajados y los buenos gráficos crean un ambiente auténtico. Pero es demasiado repetitivo y tiene unos controles problemáticos.
★★★

**Small Soldiers**
**EA**
Precio no disponible
Soldaditos de plomo se lanzan a la aventura. Buena imagen y bien hecho, pero este *shooter* en tercera persona no entretiene.
★★

## Estrategia

**Command & Conquer**
**Virgin**
3.990 pesetas
Un sofisticado simulador de guerra basado en mover el cursor por la pantalla. Eres el responsable de administrar todos los recursos y decidir cuándo enviarás a tus hombres a la muerte. Es muy popular, consistente y envolvente, pero ya empieza a estar anticuado. El diseño de los niveles y la velocidad de la acción hacen de él una ganga, así que te lo recomendamos vivamente.
★★★★★

**Command & Conquer: Red Alert**
**Virgin**
Precio no disponible
La continuación de *Command & Conquer* contiene algunas mejoras, como los gráficos perfeccionados y un sub-juego. Si al llegar a la masacre no tienes mouse, entonces réstale una estrella a este juego por la dificultad que tendrás en controlar a tus diminutos hombres. A parte de esto, es un buen juego con «la tira» de misiones.
★★★★★

**Populous: The Beginning**
**EA**
7.990 pesetas
Esta recomendable conversión del título para PC, en la que puedes formar tribus que te veneren y destruyan a tus enemigos, se controla enseguida y es tan grande que le dedicarás semanas enteras. Es muy envolvente y los gráficos en 3D crean una gran sensación de libertad.
★★★★

**Treasures of the Deep**
**Sony**
Precio no disponible
La escasez de niveles se ve compensada por el aumento progresivo de dificultad y la extensa gama de armas y misiones de exploración submarina. La parte de buceo en sí es muy inconsistente.
★★★★

**Warhammer: Dark Omen**
**EA**
8.990 pesetas
Este juego sufre la maldición de los malos controles. Tener que repetir misiones te pondrá de los nervios.
★★★

## RPG

**Alundra**
**Psygnosis**
7.490 pesetas
Una trama interesante junto con un toque de estilo arcade. Es tan importante moverse y saltar como resolver rompecabezas difíciles pero lógicos.
★★★★

**Breath of Fire III**
**Virgin**
7.490 pesetas
Paséate por un paisaje en pseudo-3D, y conversa con la gente mientras resuelves cosas. La interesante historia (tienes que combinar genes para dar poderes especiales a dragones) hace que te involucres, aunque a veces encontrarás que es un poco lento.
★★★★

**The Granstream Saga**
**Sony**
6.990 pesetas
Una trama que promete, pero que después resulta que se convierte en una serie de misterios que hay que resolver simples y evidentes. El resultado es un juego de rol pedestre.
★★

**Megaman Legends RPG**
**Virgin**
7.490 pesetas
La muy esperada puesta al día del juego de plataformas y disparos de los ochenta. El elemento de rol confiere sabor oriental y profundidad al asunto, pero el repetitivo disparar contra robots gigantes puede que te canse.
★★★

**Wild Arms**
**Sony**
6.990 pesetas
Un juego de rol importante, eclipsado solamente por el clásico *Final Fantasy VII* (ver anteriormente). Padece el mismo síndrome de batallas aleatorias que el otro juego, y los gráficos demasiado anticuados te quitan la capacidad de adentrarte en el juego, pero aun así te enganchará.
★★★★

## Aventura

**Tomb Raider II**
**Proein**
4.990 pesetas
Las misiones de Lara Croft mezclan aventura y acción de modo alucinante. Sus peligrosas exploraciones y el diseño ejemplar de niveles lo convierten en una digna continuación del primero.
★★★★

**Hard Edge**
**Infogrames**
7.990 pesetas
Es un buen juego de espionaje y acción, en el que se desvelan las turbias relaciones entre una gran corporación y un grupo de traficantes de armas. Puedes jugar con cuatro personajes diferentes y es compatible con Dual Shock.
★★

**Metal Gear Solid**
**Konami**
7.490 pesetas
Esperado con ansia desde que empezaba a insinuarse, *Metal Gear* tiene un punto de partida muy brillante (eres un infiltrado y no un simple aniquilador de gatillo flojo y encefalograma plano) y luce y suena estupendo. Dicen que es un poco corto, pero cada minuto de este juego es oro puro.
★★★★★

**Resident Evil Platinum**
**Capcom**
3.990 pesetas
Genuinamente aterrador, es el primer juego en alcanzar los niveles de intriga hasta ahora reservados a las películas. Te sentirás como un personaje de Ya sé lo que hicisteis el último verano. Los detalles de fondo son muy satisfactorios y el argumento perfecto. Gracias a la línea Platinum, ahora puedes incluirlo entre tus cartuchos favoritos.
★★★★★

## Puzzle

**Bust-A-Move 2**
**Acclaim**
3.990 pesetas
Te olvidarás de que tienes que dormir de vez en cuando. El juego más sencillo y adictivo que existe desde que un ruso tuvo la idea mientras jugueteaba con las piezas de Lego de sus hijos. Lo único que tienes que hacer es aparejar las cosas esas deformes para limpiar la pantalla. Es fácil de conseguir, pero el modo para dos jugadores os mantendrá a ti y a tu amigo despiertos toda la noche. En el modo de un jugador te quedarás sin amigos.
★★★★★

**Bust-A-Move 4**
**Taito**
6.990 pesetas
Juego rompecabezas muy adictivo. El objetivo consiste en nada más que aparejar burbujas de colores. Es tan fácil de aprender y a la vez tan difícil de dejar como las versiones anteriores. Hay un modo llamado «bubble link» que da para un juego de ritmo mucho más acelerado, y algunos niveles con cosas nuevas. Pero no vale la pena comprarlo si ya tienes una versión anterior.
★★★

**Devil Dice**
**Sony**
6.990 pesetas
Esta versión en 3D del dominó pero con dados no es el juego simple para cualquier ocasión. Pero una vez te metes dentro, es difícil de dejar. Esto ocurrirá una vez te acostumbres a su intensa velocidad y al miedo que producen esos personajes que hay en el medio.
★★★★

**Super Puzzle Fighter II**
**Virgin**
Precio no disponible
Este juego buenísimo es el resultado de una mezcla de *Tetris* y *Bust-A-Move*, con una pizca de *Street Fighter* (por los personajes que aparecen). Las jugadas acertadas producen un combate sobre pantalla. El modo para dos jugadores es brutalmente adictivo, pero si te pones a jugar al modo para un jugador tendrás a tu familia llamando a la puerta de tu habitación porque no te han visto durante todo el mes.
★★★★★

**Swing**
**Software 2000**
Precio no disponible
Una variación de *Bust-A-Move* algo más lenta, donde las bolas oscilan según el dictado de la gravedad. Es una experiencia adictiva, pero vas a necesitar tiempo para dominarlo.
★★★

## Fiesta

**Bomberman World**
**Sony / Hudsonsoft**
7.490 pesetas
Juego de laberintos y bombas. La versión en 3D isométricas de este juego clásico es pesada y poco original. Por suerte, sí es adictiva en modo multijugador.
★★★

**Poy Poy 2**
**Konami**
8.490 pesetas
Lanza-trastos multijugador que te ponte a correr a lo loco para recoger cosas y lanzárselas a tus contrincantes. Es divertido, sobre todo jugando con amigos, pero a la vez es algo confuso.
★★★

## Retro

**Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2**
**Midway**
Precio no disponible
Los juegos que nos ofrecen son *Millipede, Road Blasters, Paperboy, Crystal Castles, Marble Madness y Gauntlet.* Pero ninguno de ellos se mantiene en pie en una era donde se tiene que tener mucho pecho para convertirse en estrella de los videojuegos.
★★★

**Sony Museum 1**
**Sony**
7.490 pesetas
Saluda a los abuelos *Galaga, Pacman, Pole Position* y *Rally X*. La primera entrega de juegos bajo el título de *Sony Museum* es la mejor de todas, y pondrá nostálgico a más de uno. Pero aparte de esto no hay mucho más, ya que los juegos son demasiado sencillos por el precio que pagas por ellos.
★★★

**PaRappa the Rapper**
**Sony**
Precio no disponible
Únete a un perro simpático y musical. La selección de melodías geniales hace que esto sea muy original y divertidísimo. Te lo acabarás en una tarde, pero te lo pasarás bomba.
★★★★

## Dreamcast Top 10

**1. Soul Calibur**
**Sega**
8.990 pesetas
Un juego que ha despertado entusiasmo febril en la redacción de Top Juegos. Mucho más que la secuela de *Soul Blade* y el buque insignia de una nueva consola: el mejor *beat'em up* y, tal vez, el mejor juego de la historia.
★★★★★

**2. House of the Dead+Pistola**
**Sega**
12.990 pesetas
La conversión de unos de los míticos arcades de la factoría Sega no podía ser un mal juego. Ágil, suave y ultrarrápido. Su principal problema es el sospechoso color de la sangre.
★★★★★

**3. Sonic Adventure**
**Sega**
8.990 pesetas
¿Lo dudabas acaso? El erizo azul se presenta como primer paladín de la Dreamcast. Corre que se las pela y sigue derrochando simpatía y sarcástica ferocidad a partes iguales.
★★★★★

**4. Blue Stinger**
**Proein**
8.990 pesetas
Aventuras en 3D para ir probando hasta qué punto la Dreamcast es versátil. No es uno de los mejores juegos del catálogo pero tiene gráficos de lujo y bastante sorprendentes.
★★★

**6. Sega Rally 2**
**Sega**
8.990 pesetas
Lo calificamos de juego insuperable, único en su género, pero es mucho más que eso. Es una de aquellas piezas de software que nos permiten explorar las posibilidades de un sistema nuevo. Completo, adictivo, hiperrealista... Lo tiene todo.
★★★★★

**7. Speed Devils**
**Ubisoft**
8.990 pesetas
Máxima expresión de la comedia automovilística, con coches superlativos, apuestas, bajos fondos y un impagable recorrido por las carreteras de la América profunda.
★★★

**8. Worlwide soccer 2000**
**Sega**
8.990 pesetas
*Virtual Striker* está en camino, pero mientras esperamos nos queda la opción de ser campeones del mundo virtual gracias a uno de los juegos de fútbol más rápidos y atractivos que ofrece el mercado.
★★★★

**9. Ready 2 Rumble Boxing**
**Infogrames**
8.990 pesetas
La comedia pugilística llega a su cénit con este soberbio gol de Infogrames. Uno de aquellos juegos que dan lo que prometen e incluso un poco más.
★★★★

**10. Power Stone**
**Proein**
8.990 pesetas
Si lo que quieres es originalidad, podemos jurarte que este

va a ser tu juego. *Beat'em up* hay muchos, pero ¿cuántos de ellos te motivan, te fascinan y te hacen reír?
★★★★★

**11. Virtual Fighter 3tb**
**Sega**
**8.990 pesetas**
Un arcade mítico, con mucho polvo en las botas, trasplantado a la consola de 128 sin que le falte nada... e incluso con alguna que otra sorpresa adicional.
★★★★

**12. Millenium Soldier: Expendable**
**Infogrames**
**8.990 pesetas**
*Shoot'em up* de estética decididamente «retro» aderezada con un toque de sobria elegancia. Bueno, sin más.
★★★

**13. Trickstyle**
**Acclaim**
**13.990 pesetas**
patines cargados de futuro. Un juego de *skateboard* de anticipación en deliciosos escenarios urbanos. Los gráficos están entre lo mejor visto hasta ahora en la Dreamcast.
★★★★

**14. Monaco Grand Prix Racing Simulation 2**
**UbiSoft**
**8.990 pesetas**
En lo que se refiere a realismo en la simulación, este juego no tiene precio.
★★★

**15. Dynamite Cop**
**Sega**
**8.990 pesetas**
No es la conversión más afortunada del mundo. De hecho, se resiente de un exceso de fidelidad a la fórmula arcade. Aventuras marinas que están bien para un rato pero no superan la prueba del algodón.
★★

**16. Hydro Thunder**
**Infogrames**
**8.990 pesetas**
Encantador. Tal vez no destaca por sus dosis de generalidad, pero no te quepa duda de que los futuros juegos de carreras imitarán muchos de los logros técnicos de esta rápido y voraz simulador acuático.
★★★★

**17. Pen Pen**
**Infogrames**
Otro juego con su punto de comedia. Carreras y despropósitos varios entre una serie de animalejos con aletas. Muy japonés, pero divertido.
★★★

**18. Toy Commander**
**Sega**
**8.990 pesetas**
Innovador en su planteamiento y más que curioso. Convierte tu cuarto de baño en escenario de batallas y carreras, con misiones tan apasionantes como freír un huevo utilizando un robot y un bombardero de juguete.
★★★★

**19. Mortal Kombat Gold**
**Infogrames**
**8.990 pesetas**
Poco atractivo y arcaico en sus planteamientos. Con *Power Stone* y *Soul Calibur* en el mercado cuesta verle virtudes a este escuálido *beat'em up*.
★★

**20. Billares**
**Virgin**
**8.490 pesetas**
No es una compra esencial, pero sí un buen juego de billar con controles innovadores y eficaces y un alto grado de jugabilidad.
★★★

# PC Top 20

**1. FIFA 2000**
**EA**
**6.990 pesetas**
Los que consideran que los mánager son cosa de PC y los simuladores de consolas siempre han tenido problemas con FIFA, un juego que mantiene un alto nivel tanto en PC como en PSX.
★★★★

**2. Age of Empires II: The Age of Kings**
**Microsoft**
**6.990 pesetas**
Estrategia para los muy estrategas. Esta vez ambientada en la Edad Media y con una profundidad de juego casi mareante.
★★★★

**3. Sega Rally 2**
No le faltan opciones de juego ni nivel de detalle. Su único defecto es el escaso respeto por las leyes de la física.
★★★★

**4. NBA Live 2000**
**EA**
**6.990 pesetas**
Jordan vuelve, y hace del uno contra uno callejero de *NBA Live* una experiencia divertida y sencilla. Lástima de los irritantes comentarios de Andrés Montes...

**5. Command&Conquer: Tiberian Sun**
**EA**
**7.990 pesetas**
Más una puesta al día que una verdadera secuela. Por supuesto, ofrece estrategia en tiempo real a la altura de lo mejor del mercado.
★★★★

**6. Driver**
**Virgin**
**7.990 pesetas**
El juego más *chic* del mercado. Conducción deliciosa, gráficos de alto *standing* y una dosis equilibrada e inteligente de cinefilia.
★★★★★

**7. PC Fútbol 2000**
**Dynamic Multimedia**
**2.995 pesetas**
Dynamic no podía faltar a su cita anual con el fútbol. Nuevo diseño de los menús, plantillas actualizadas... Y lo demás, como siempre.
★★★

**8. Homeworld**
**Havas Interactive**
**6.995 pesetas**
Una combinación inteligente de **shoot'em up**, estrategia en tiempo real y aventurillas galácticas. Muy bueno.
★★★★★

**9. Star Wars Episodio 1- La amenaza fantasma**
**EA**
**6.990 pesetas**
Un juego que reconstruye con minuciosa fidelidad el argumento de la última película con etiqueta *Star Wars*. Por desgracia, minuciosidad y fidelidad no significan esta vez que el juego sea una maravilla, aunque tiene escenas brillantes y sale Darth Maul.
★★★

**10. Half-Life -Juego del año**
**Sierra**
**6.990 pesetas**
Se escenifica en un ambiente terriblemente verosímil e incorpora puzzles coherentes y adversarios tan astutos que te sorprenderás. Todo esto en medio de preciosas detonaciones enemigas.
★★★★★

**11. Shadowman**
**Acclaim**
**6.990 pesetas**
La superior calidad de los gráficos hace que este juego merezca una estrella más en la versión PC que en la PSX.
★★★★

**12. Dungeon Keeper 2**
**EA**
**7.995 pesetas**
Ser malo tiene su encanto. Al menos, ésa es la nada edificante tesis de *Dungeon Keeper 2*, un juego tenebrista y subterráneo en el que la maldad es la mejor de las estrategias posibles.
★★★★★

**13. RollerCoaster Tycoon**
**7.990 pesetas**
Construir atracciones y hacer a la gente feliz es interesante durante un rato, pero Bullfrog lo hizo mejor con su *Theme Park*. Un juego muy completo y lleno de detalles, pero no especialmente divertido.
★★★

**14. Star Wars Episodio 1: Racer**
**EA**
**7.995 pesetas**
Estaba llamado a ser la carrera del siglo, pero lo cierto es que se ha quedado a medio camino. ¿Las razones? La inteligencia artificial de los rivales deja mucho que desear, es menos adictivo de lo esperado y los controles son demasiado complejos. Aun así, en materia de velocidades supersónicas no tiene rival.
★★★

**15. Alien Vs Predator**
**EA**
**3.990 pesetas**
Juega como *marine*, *Alien* o depredador, y prueba suerte en cualquiera de los diez niveles. Es muy difícil, tal vez demasiado, pero el diseño de escenarios es muy bueno y la atmósfera está muy bien conseguida.
★★★★

**16. Outcast**
**Infogrames**
**5.990 pesetas**
Todo un mundo por explorar, un argumento de Óscar y un genial repertorio de armas e ítems. Un defectuoso sistema de gráficos perjudica mucho a este juego atractivo y original.
★★★

**17. Requiem**
**Proein**
**7.995 pesetas**
Eres un ángel, y tu misión es que el Bien triunfe, aunque sea utilizando métodos un poco expeditivos. Divertidísimos súper poderes y armas que tampoco están nada mal.
★★★★

**18. Resident Evil 2**
**Virgin**
**6.500 pesetas**
Tienes que acribillar zombis y coleccionar objetos para llegar al fondo de la siniestra plaga desencadenada por el virus-G. Buena atmósfera de terror, aunque la cámara fija entorpece el juego.
★★★

**19. Civilization: Call to Power**
**EA**
**7.995 pesetas**
Lleva a una sociedad desde el año 4000 a. de C. hasta el futuro. *Call to Power* sacrifica la calidad gráfica a favor de una mayor complejidad y durabilidad. De esta forma, construir ciudades y ganar guerras se convierte en una compleja tarea que requiere mucha planificación.
★★★★

**20. X-Wing Alliance**
**EA**
**6.790 pesetas**
Pertenece al lote de los inspirados en *Star Wars*, y te da la oportunidad de luchar en escenarios del doble de tamaño que el juego original. El equilibrio entre los modos para un jugador y multijugador y la rápida instalación son algunas de sus ventajas.
★★★★

## También a la venta...

### Carreras

**V-Rally**
**Infogrames**
**4.895 pesetas**
Ciertamente, es otra importación de un juego para consola, pero sus virtudes no pueden pasar por alto. Cómpralo tranquilamente, y ya verás cuánto han mejorado la versión original.
★★★★★

**Carmageddon 2: Carpocalypse Now**
**Sales Curve**
**6.990 pesetas**
El juego que despertó tantos debates y controversias vuelve de nuevo. Con una mejora a nivel estructural, que nos proporciona elementos nuevos, como carreras, *deathmatches* y potenciadores y acción automovilística sangrienta, es bastante satisfactorio.
★★★

**Superbikes World Championship**
**EA**
**5.990 pesetas**
Este simulador de motociclismo puede ufanarse de contar con mejores licencias que cualquier otro en el mercado, lo que lo hace, con mucho, el más realista. Tendrás que tomarte tu tiempo para conocerlo, pero llegarás a experimentar una conducción realmente emocionante.
★★★★

**Official Formula 1**
**Proein**
**7.995 pesetas**
El juego que trajo un soplo de cordura al mundo del pC. Funciona con un Pentium 90 y no requiere tarjeta de gráficos. Y es genial, con muchas opciones de juego y licencia completa.
★★★★

**King Quest: Mask of Eternity**
**Havas Interactive**
**6.750 pesetas**
Un juego visualmente asombroso que intenta disimular su condición de juego de rol mediante efectos variados. Pero se le ve el plumero por el tipo de combate y los rompecabezas. Aun así, es fácil de jugar y muy entretenido.
★★★★

**Mad Trax**
**Black Friar**
**6.995 pesetas**
Mal planteado, malos contrincantes, mal sistema de detección de colisiones y, en definitiva, mal rollo. Cosas del futuro lejano
★★

**Powerslide**
**GT Interactive**
**8.990 pesetas**
Tiene buen aspecto, se mueve a la velocidad de un rayo y se comporta de forma realista. Pero tiene el problema de que tiende a ser frustrante y te lo acabas enseguida.
★★★

**TOCA 2 Touring Car**
**Codemasters**
**7.995 pesetas**
En ningún momento deja de ser impactante. El tratamiento realista hace que hasta las vueltas de reconocimiento proporcionen placer. Si además tomamos en consideración las carreras extras que contiene, esto es algo que vale la pena comprar.
★★★★★

**Readline Racer**
**Ubi Soft**
**4.995 pesetas**
Montones de pistas y un buen número de contrincantes en este veloz juego de carreras de motos acilindradas. Por suerte, el correr no se limita a mantener apretado el botón de aceleración, ya que necesitarás destreza para no caerte de tu moto.
★★★★

**Viper Racing**
**Havas**
**4.975 pesetas**
Coches de carreras que van a por todas. La mecánica exageradamente realista de este juego da pie a unas carreras muy auténticas. Además, hay opciones multijugador y la posibilidad de realizar reajustes en tu coche.
★★★

### Deportes

**FIFA 99**
**EA**
**5.795 pesetas**
Tiene todas las posibilidades visuales, pero es demasiado fácil hacer goles (principalmente con los jugadores veloces). Es más recomendable para principiantes que para quienes quieran disfrutar de una aventura propiamente futbolística.
★★★

**Football World Manager**
**Ubi Soft**
**Precio no disponible**
Una buena cantidad de equipos, una interfaz fácil de usar y poca cantidad de estupideces financieras. A veces, resulta un poco difícil enterarse de lo que está pasando.
★★★

**Links LS '99**
**Proein**
**7.995 pesetas**
Los gráficos son preciosos, pero tarda mucho en dibujar el paisaje. Además, utiliza el sistema de la barra de potencia que utilizan la mayoría de simuladores de golf. Aun así, no nos podemos quejar, ya que nos ofrecen cuatro campos, ocho jugadores y 30 modos de juego.
★★★★

**NBA Live 99**
**EA**
**5.990 pesetas**
Más bolas, pero esta vez con canastas. Es demasiado fácil, sobre todo por culpa del bajo nivel de los contrincantes que controla la consola. Pero funciona bien, es visualmente una maravilla y te ofrece la tira de opciones.
★★★★

**World Cup '98**
**EA**
**Precio no disponible**
Solamente desde el punto de vista de la licencia y de los gráficos, este juego ya gana a muchos. Pero aparte, aunque no constituye tampoco ninguna mejora sustancial respecto a *Road to the World Cup*, tiene un juego fluido y tenso, con elementos de estrategia.
★★★

### Plataformas

**Rayman**
**Ubi Soft**
**Precio no disponible**
Este plataformas de estilo «retro» es poco satisfactorio y demasiado simple.
★★

### Shoot 'em up

**Heretic II**
**Proein**
**7.995 pesetas**
Es un *shooter* tradicional y tridimensional. Viene con hechizos defensivos y ofensivos incluidos, y tiene sus controles, armas y gráficos en su sitio.
★★★★

**Blood II: The Chosen**
**GT Interactive**
**7.990 pesetas**
Paseos en 3D con los derrames de sangre más bestias vistos por aquí en los últimos tiempos. Una historia con gancho y buena variedad de mapas.
★★★

**Forsaken**
**Acclaim**
**7.990 pesetas**
Uno de los juegos 3D más intensos que tendrás en tu PC. Casi un *Quake*, *Forsaken* te deja solo en unas mazmorras llenas de tipejos, misiles, recargas de pistolas y efectos especiales de película. Además, ofrece la mejor acción en túne-

les y los mejores *deathmatch* para 16 jugadores que nunca hayan existido.
★★★★★

**Future Cop: LAPD**
EA
5.990 pesetas
Contiene niveles grandiosos donde puedes practicar tus dotes anticriminales. Pero se reduce demasiado a disparar instintivamente, con pocas oportunidades de utilizar tu cerebro.
★★★

**Jedi Knight**
Proein
Precio no disponible
Un buen relanzamiento de este cruce entre La guerra de las galaxias y Quake. El papel que hacen las Fuerzas es sustancial, y el diseño de niveles y cosas a resolver son resultado de un buen rato de cavilación. Tanto para amantes como para detractores del conocido filme.
★★★★

**Klingon Honor Guard**
Proein
7.495 pesetas
Hay una serie de factores raros en este *shooter* en 3D basado en la serie televisiva *Star Trek*, como, por ejemplo, que a veces terminas una misión mucho antes de haber llegado al final del nivel. Pero estas cosas se olvidan por el hecho de que la experiencia es intensa.
★★★★

**Quake II**
Proein
7.995 pesetas
Mucho de lo mismo, pero en este caso más de algo que ya era de gran calidad. *Quake II* es mejor jugarlo a través de la Red, y te ofrece más monstruos (aunque no más listos), pistolas inmensas, un diseño de niveles mejorado y un motor adaptable.
★★★★★

**Rainbow Six**
Red Storm
7.495 pesetas
Protagonizado por héroes de las fuerzas de combate especiales, esto es un *shooter* en tercera persona que te sitúa en casos realistas de terrorismo. El efecto de realismo está conseguido y la cantidad de estrategia necesaria hace que tengas que utilizar tu cerebro más a menudo que en los otros *shooters*.
★★★★

**Sin**
Proein
7.995 pesetas
Acción de disparos tradicional. Tiene los gráficos de *Quake II*, el estilo de misiones de *GoldenEye* y las pistolas enormes de *Duke Nukem*. Desgraciadamente, *Half-Life* ya lo ha hecho. Y mejor.
★★★

**Thief: The Dark Project**
Proein
7995 pesetas
Es un *shooter* en primera persona que sustituye el estilo de «ir a saco» de *Metal Gear Solid* por un estilo sigiloso. El ambiente que crea está bien, pero engancha poco.
★★★

**Trespasser**
EA
5.990 ptas.
*Shooter* con dinosaurios decepcionante. Disparar a dinosaurios es difícil, aburrido y deprimente.
★

**Unreal**
GT Interactive
6.990 pesetas
Sin duda alguna, es el juego de estilo *Doom* más rápido y entretenido que hay para PC. Está lleno de momentos geniales, casi de película, un ambiente a lo grande, enemigos inteligentes y gráficos que te dejarán boquiabierto. Hay que decir que las armas son tan poco potentes que a veces tienes la impresión de que te estás defendiendo con un tirachinas.
★★★★★

**Wing Commander: Prophecy Classic**
EA Classics
8.990 pesetas
Tus pilotos valientes se enfrentan a una amenaza alienígena no identificada. No es monótono como uno esperaría después de haber visto los otros de la serie. Hay momentos en que parece una verdadera película de ciencia ficción, estropeado por las estadísticas que van apareciendo en la pantalla de vez en cuando.
★★★★★

## Estrategia

**Shogo: Mobile Armour Division**
Dynamic Multimedia
2.995 pesetas
Es un *shoot'em up* en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
★★★★

**Age of Empires: El Auge de Roma**
Microsoft
Precio no disponible
Un excelente juego de estrategia en tiempo real que despliega todo su potencial en las campañas para un jugador. Las partidas multijugador, en cambio, se nos antojan algo deslustradas por su falta de originalidad. El editor de escenarios es estupendo.
★★★★

**Delta Force**
Erbe
7.495 pesetas
Esto no es estrategia, sino una batalla desenfrenada, con armamento y escenarios casi de verdad. Acabas matando a tus propios hombres en medio de la batalla y un par de balas que te entren son suficientes para acabar contigo.
★★★★

**Dark Reign**
Proein
Precio no disponible
El escenario futurista de este juego de batalla en tiempo real, junto con la inteligencia de sus misiones y la claridad de la interfaz lo convierten en una experiencia placentera. Al precio reducido que está no te sabrá mal aun cuando veas que el sonido y los gráficos dejan mucho que desear.
★★★★

**Dungeon Keeper**
EA Classics
Precio no disponible
En esta épica llena de estrategia pones en marcha tu propia cámara de tortura. Al principio te resultará algo difícil, sobre todo por culpa de la mezcla de modos de juego y cámaras. Pero el sentido del humor que tiene y la jugabilidad conseguida harán que al final te enganches.
★★★★★

**Dune 2000**
EA
6.990 pesetas
Este nuevo juego de construcción de tu propio imperio contiene 27 niveles y tres «tribus» para escoger. Pero es demasiado simple como para que realmente te lo puedas pasar bien.
★★★

**Gangsters**
Proein
7.995 pesetas
Este juego situado en los años treinta combina lo mejor de los juegos de construcción a lo *Sim City* con los elementos de los juegos de estrategia por turnos. Los controles son complejos, pero se agradece porque te ofrecen mucho juego.
★★★

**Machines**
Acclaim
7.990 pesetas
Dos ejércitos de robots se enfrentan por el dominio de un planeta desconocido en un juego de estrategia en 3D. Puedes fabricar más de 50 máquinas distintas con sus características particulares, acudir a 25 tipos diferentes de armas y construir 9 estructuras en cada uno de los 5 niveles tecnológicos. Un verdadero derroche de posibilidades para sacar partido al género de estrategia.
★★★★

**MechCommander**
Proein
7.995 pesetas
Basado en el juego de mesa *Battle Tech*, y un poco por debajo de la acción de los *Mech Warrior*, *MechCommander* puede alardear de su logística bien planificada, su detalle minucioso y su ejemplar diseño de niveles.
★★★★

**Populous: The Beginning**
EA
6.990 pesetas
Construye cabañas, crea guerreros y luchadores, consigue hechizos para transformar la tierra, combate y derrota a tus enemigos, etc. Esencialmente es lo de siempre, pero hecho de forma más fácil de llevar a cabo, y además en 3D. Jugarás sin duda durante horas seguidas.
★★★★

**Command & Conquer: Ultimatum**
6.795 pesetas
Obra maestra y pionera de la estrategia.
Si los Nod te marean, humíllalos con tu sabiduría estratégica. Todos los desarrolladores lo han copiado.
★★★★★

**Starcraft**
Blizzard Entertainment
3.995 pesetas
La misma combinación de construcción, investigación, administración de recursos como su predecesor *Warcraft*, pero contiene detalles nuevos y complejidad que le inyectan vida nueva a este género.
★★★★

**Rainbow Six**
Red Storm
7.495 pesetas
El género de los *shoot'em up* cuenta ahora con un miembro más cerebral; la profundidad estratégica de *Rainbow Six* se ve en el hecho de que una bala puede arruinar tu carrera. El punto flojo de este juego está, sin embargo, en la poca inteligencia artificial de los oponentes.
★★★★

**The Settlers III**
Blue Byte
7.450 pesetas
Esta tercera entrega te permite construir ciudades para una variedad de razas diferentes, y después dedicarte a la administración de recursos hasta la saciedad. Los combates no están a la altura de otros, pero, en general, está bien diseñado y perfeccionado hasta un punto inimaginable.
★★★★

**Sid Meier's Alpha Centauri**
EA
6.990 pesetas
Reconstruye la sociedad terrícola mediante una buena cantidad de recursos y un par de clics de tu *mouse*. Hay poco a descubrir, ya que todo es bastante lógico y deducible, pero las cosas nuevas que se han añadido (entre las que figuran terreno ondulado y nuevas tecnologías) y lo mucho que hay por aprender salvan a este juego.
★★★★

**Star Wars: Supremacy**
LucasArts
Precio no disponible
Una caja de Pandora llena de estrategias, con un resultado de gran complejidad.
★★

**This Means War**
Editor no disponible
Precio no disponible
Más acción del tipo apunta y haz clic. Tu misión consiste esta vez en salvar al mundo de un virus electrónico que amenaza a todos los ordenadores. Es enrevesado y demasiado difícil.
★★★

**Total Anihilation**
GT Replay
7.990 pesetas
Es más intenso que los *Command & Conquer*, y tan fácil de usar como una muñeca hinchable (lo que no quita que sea igual de interesante para expertos). Las batallas son la repera y en Internet puedes encontrar nuevos retos para añadir. No dudes en comprarlo.
★★★★★

**Uprising**
Ubi Soft
7.995 pesetas
Grita órdenes a tus fuerzas de tierra, y luego únete a ellos dentro de un tanque, presenciando así la batalla en primera persona. El juego combina muy bien la administración de recursos con tiroteos a lo loco, dando como resultado un juego curioso e interesante.
★★★★

**Warcraft**
Blizzard Entertainment
Precio no disponible
Divertido, pero a veces complicado. Este juego se ha superado más de una vez, pero al precio que está sale a cuenta. Te verás llevando a cabo proezas en tiempo real en lugares muy bien ambientados, con todo tipo de brujos y caballeros a tu disposición.
★★★★

**Wargasm**
Infogrames
Precio no disponible
Este simulador de guerra ultrarrealista contiene unos gráficos que harán que tu familia se piense que te has dedicado a mirar reportajes sobre la guerra de Kosovo, y la posibilidad de controlar las batallas desde dos puntos de vista diferentes: la del soldado y la del comandante. Uno de los juegos de este género más completos e impactantes del mercado.
★★★★

**Warzone 2100**
Proein
7.995 pesetas
Si eres un fanático de juegos como *C&C*, y quieres más de lo mismo, búscate un cartucho de *Warzone 2100* y tendrás estrategia en tiempo real en 3D con los mejores gráficos en su género. Los combates son extraordinarios, pero también entretenidos y realistas, con explosiones y descargas luminosas para satisfacer a los más exigentes.
★★★★

**Western Front**
Empire
Precio no disponible
El hecho de que no puedas guardar el juego en medio de una batalla significa que te tienes que pasar horas jugando sin parar. Penoso.
★★

**X-COM: Interceptor**
Proein
7.995 pesetas
Esta combinación de estrategia en tiempo real y acción en 3D se nos presenta tan fluida y efectiva como sus predecesoras. Y el resultado es, otra vez, excelente.
★★★★

## RPG

**Biosys**
Take 2
Precio no disponible
Mantén una cúpula en funcionamiento. Mal programado y confuso.
★★

**Fallout 2**
Interplay
5.990 pesetas
Juego de rol al estilo de los viejos tiempos. A medida que te vayas moviendo por esta ciudad apocalíptica te espantarás por los gráficos en 3D isométrico, los combates por turnos y la gran cantidad de estadísticas. Pero en el fondo es un juego simple, y te enganchará. El desarrollo de la trama bien planificado añade placer a esto.
★★★★

**Blood Omen: Legacy of Kain**
Activision
Precio no disponible
Juego lineal, monótono y repleto de sosos vampiros.
★★

**Dark Earth**
MicroProse
7.995 pesetas
Paséate por una tierra postapocalíptica, charlando con la población que queda y recogiendo objetos con la finalidad de restaurar la luz. Los enigmas que hay para resolver resultan un poco extrañas y difíciles, pero los gráficos son inmejorables.
★★★★

**Diablo**
Blizzard
Precio no disponible
Un juego de rol en tiempo real muy intuitivo, con profundidades para descubrir si te adentras en sus entrañas. Matanzas de monstruos, aventuras violentas y hechizos a montones, para mantener entretenidos a los fans de este género.
★★★★

**Final Fantasy VII**
Proein
7.995 pesetas
¿Por qué el PC no tiene también el mejor juego de rol de la historia? Te mantendrá despierto toda la noche, te hará llorar, y que te salga sangre por la nariz (sólo si alguien te da en la cara con la caja del juego, que es lo que harán si no lo compras ya). Una trama genial, gráficos impresionantes y una buena gama de hechizos. A veces es un poco confuso porque no ves a tus contrincantes antes de entrar en combate, pero si perdonas esta extravagancia japonesa considerarás que éste es uno de los mejores juegos .
★★★★

## Aventuras

**Broken Sword**
Sold Out
6.990 pesetas
Aventuras en Francia. Uno de los mejores exponentes de aquel género de aventuras que exige que los jugadores hablen con los personajes y hagan click sobre objetos varios para ir resolviendo puzzles y terminar el juego. Los puzzles son lógicos, el argumento (un americano que investiga misterios en Francia) engancha, y los personajes y conversaciones entretienen. Además, tiene su lado gracioso.
★★★★★

**Curse of Monkey Island**
Lucas Arts
6.990 pesetas
Aventura fantástica de apuntar y hacer click, *Monkey Island* es un juego ciertamente entretenido, con puzzles inteligentes; destaca además por sus controles, que facilitan mucho la tarea de explorar e investi-

gar. Una delicia para los ojos y los oídos. Aunque a veces resulte algo frustrante e ilógico, es un juego excelente.
★★★★★

**Grim Fandango**
**Lucas Arts**
**6.790 pesetas**
Esta aventura extraña y divertida —en la que el jugador tiene que guiar a un esquelético agente de viajes en la labor de organizar el pasaje Tierra-Cielo— destaca, por su estilo, presentación y contenido, sobre todos sus posibles competidores. Los puzzles son difíciles y oscuros, pero poco importan al lado de los rasgos de ingenio, la apasionante trama y el encanto de este juego.
★★★★★

**Quest For Glory V**
**Havas**
**5.995 pesetas**
Los personajes y los fondos en pseudo-3D hacen que todo luzca fabuloso; sin embargo, las situaciones no están del todo bien resueltas y el argumento es tópico y más bien aburrido.
★★★

**Sanitarium**
**Mindscape**
**6.795 pesetas**
Al principio del juego, te ves atrapado en un manicomio, y tienes que abrirte paso hasta la salida. Los textos son tópicos pretenciosos, y el argumento desesperante, pero de todos modos puede procurar una razonable diversión.
★★★

**Toon Struck**
**Editor no disponible**
**Precio no disponible**
Una torpe combinación de dibujo animado y acción en tiempo real, estilo *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Un juego estilo apuntar y hacer clic, con inventiva suficiente para distraer durante un rato.
★★★

**The X-Files**
**Fox Interactive**
**8.495 ptas.**
Un producto derivado, interesado y algo espeluznante. He aquí una ristra de videoclips unidos con pegamento marca Cine Virtual. De todos modos, las siete semanas de filmación y la relativa libertad de movimientos lo elevan por encima de la media.
★★★

## Simuladores de vuelo

**Apache Havoc**
**Empire**
**2.995 pesetas**
Simulador de vuelo para tiempos de guerra. Y la guerra no cesará, tanto da si te mantienes al frente de tus hombres como si te retiras para tomarte un café. Las misiones son cada vez más complejas, difíciles y, además, hay limitación de tiempo. Soberbios gráficos.
★★★★

**F-16 Aggressor**
**Virgin**
**7.990 pesetas**
Eres un piloto retirado de la Fuerza Aérea Norteamericana y vuelas para un escuadrón mercenario que interviene en un conflicto armado en África. Fluido, rápido y con manipulación realista; pero es la calidad de los gráficos lo que te dejará atónito.
★★★★

**Falcon 4**
**Proein**
**8.495 pesetas**
Tienes un solo avión, pero el juego es extraordinariamente realista. Las imágenes del terreno son muy nítidas, y el piloto y los ingenieros aconsejan sobre los detalles de la simulación. Esto, más que un juego, es un verdadero trayecto de altitud mediana.
★★★★

**Flight Simulator'98**
**Microsoft**
**7.990 pesetas**
No está hecho para un jugador inexperto, porque hay que dominar gran cantidad de botones. Como se pretende imitar una verdadera experiencia de vuelo, los controles son necesariamente complicados. Pero algunos gráficos son menos realistas de lo que debieran. También hay que contar con un helicóptero, de manejo exasperantemente difícil, que figura como «toque humorístico».
★★★★

**Team Apache**
**Mindscape**
**7.995 pesetas**
Apenas se conocen otros simuladores de vuelo que inicien al novato de manera tan simpática, para después arrojarle en medio de peligros tan convincentes. Recomendable.
★★★★

**World of Combat 2000**
**Novalogic**
**Precio no disponible**
¿Quieres conducir un helicóptero militar, un caza, un tanque? ¿Verdad que sí? Pues aquí tienes esta recopilación. Todos los vehículos están basados en modelos militares genuinos, y los controles son tan sencillos que puedes dominarlos desde el principio, pero, al mismo tiempo, suficientemente complejos para el experto. Las imágenes no son perfectas, pero tampoco importa.
★★★★★

**Hell Copter**
**Ubisoft**
**6.995 pesetas**
*Hell Copter* es un arcade al viejo estilo. Si te fascinan los simuladores detallistas y pegados a la realidad, tendrás una decepción. Si no, con este juego tendrás la oportunidad de disfrutar de todo el movimiento y la emoción de los viejos arcades con las prestaciones gráficas y sonoras actuales. Controlas uno de los tres helicópteros y cumples misiones de rescate, protección y ataque, mientras una cámara muy sutil y suave te acompaña.
★★★★

## Recopilaciones

**Overload**
**Gremlin**
**Precio no disponible**
*Hombres de negro* (un juego de acción/aventuras no muy brillante, basado en la película), *Premier Manager'98* (un título de futbolístico bien realizado) y *Motorhead* (uno de los mejores juegos arcade de conducción para PC) integran un terceto, si no excepcional, por lo menos decente.
★★★★

**X-Wing Collector Series**
**LucasArts**
**5.995 pesetas**
*X-Wing, TIE Fighter* y *X-Wing vs TIE Fighter,* con todos sus paquetes de misiones, recuperados del catálogo de LucasArts y reunidos a precio económico. Estos títulos, que nada tienen en común con la clásica morralla con licencia de adaptación, ofrecen combates frenéticos y emocionantes basados en *Star Wars,* y, como las dos primeras entregas están reformadas y han experimentado mejoras gráficas, esta recopilación es imprescindible.
★★★★★

## Miscelánea

**Grand Theft Auto**
**Take 2**
**6.990 pesetas**
*GTA,* un juego famoso por la falta de escrúpulos con que lo hicieron, fomenta el asesinato de transeúntes y el tráfico de drogas, y te infunde una sensación de libertad mientras das vueltas por gigantescas urbes. Los gráficos decepcionan, pero las misiones, aunque repetitivas, son muy divertidas.
★★★★

**Worms: Armageddon**
**Hasbro**
**Precio no disponible**
Tienes que volarle el trasero al enemigo empleando un arsenal de armas serias y no tan serias. Este juego, igual que en sus versiones anteriores, pierde mucho en el modo para un jugador, pero sus magníficos controles y sus visuales, que entran por los ojos, contribuyen a crear una joya para multijugador.
★★★★

# Nintendo 64 Top 20

**1. Jet Force Gemini**
**Nintendo**
**9.490 pesetas**
Dos años de espera siguen siendo mucho tiempo, pero en este caso han servido para darle a este título una estética más adulta y una mayor profundidad de juego.
★★★★

**2. Rayman 2**
**Ubisoft**
**9.995 pesetas**
Un plataformas de alto diseño con personaje carismático aunque un poco extraño. La gran baza de Ubisoft.
★★★★

**3. World Driver Championship**
**Infogrames**
**9.990 pesetas**
Un simulador de un realismo casi hermético. Si admiras la perfección técnica y la dificultad te sirve de estímulo, no dudes en comprarlo.
★★★★

**4. Shadowman**
**Acclaim**
**10.990 pesetas**
Los nintendokas pueden presumir de muchas cosas, pero una de las principales es que el mejor de los *Shadowman* conocidos juega en su equipo. Ultraviolencia, jazz y lúgubres pantanos adornan el debut en la N64 de uno de los personajes más carismáticos del momento.
★★★★

**5. Super Smash Brothers**
**Nintendo**
**9.990 pesetas**
Los principales personajes de Nintendo reunidos en este *beat'em up* divertido y con su punto de fantasía y delirio.
★★★★

**6. Carmaggedon 64**
**Virgin**
**9.990 pesetas**
La más polémica de las salvajadas virtuales ha sido convenientemente rebajada en su paso a consolas.
★★★

**7.GoldenEye 007**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador en que puedes dejarte tus ahorros.
★★★★★

**8. Mario Kart 64**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Ha regresado la comedia de carreras. Aunque las partidas para un jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj le garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor en su género.
★★★★★

**9. The legend of Zelda: Ocarina of Time**
**Nintendo**
**8.490 pesetas**
Cualquiera que escriba la palabra Miyamoto tiene que añadir al instante «ha creado otra obra maestra». Ésa es su norma. Este RPG que recoge todo el universo Zelda y lo integra en una bella realización en 3D justifica por sí sólo la compra de una N64. Todo está cuidado hasta rozar la perfección.
★★★★★

**9. Turok 2: Seeds of Evil**
**Acclaim**
**9.990 pesetas**
Su aspecto es impactante. El juego se beneficia de unas armas increíblemente grandes y de la supresión de aquellos saltos de precisión que estorbaban en el original. No obstante, las misiones pueden resultarles demasiado familiares a los fans de *Doom,* y a veces la dificultad es excesiva.
★★★★★

**10. Turok Rage Wars**
**Acclaim**
**8.990 pesetas**
La leyenda de Turok continua con una propuesta tal vez algo más minoritaria pero igual de divertida: un feroz *deathmatch* con las armas de siempre.
★★★★

**11. Hybrid Heaven**
**Konami**
**9.990 pesetas**
La sorpresa agradable de Nintendo para esta temporada. Un juego original y estupendamente ambientado.
★★★★

**12. Mario Golf**
**Nintendo**
**9.990 pesetas**
Mario y familia convierten en bacanal hasta el más circunspecto de los juegos. Muy divertido y con un sistema de control modélico.
★★★★

**13. Star Wars Episode 1: Racer**
**EA**
**9.995 pesetas**
Un simulador futurista con licencia Star Wars que no se queda lejos de F-Zero X y otros clásicos del género. Un juego luminoso pero con su lado oscuro: la baja durabilidad.
★★★★★

**14. Mario Party**
**Nintendo**
**9.490 pesetas**
Un juego de tablero tradicional, con todos tus personajes favoritos de Nintendo y una plétora de subjuegos multijugador originales y divertidos. Apenas tiene alicientes para el jugador individual, pero sí te permite pasar un muy buen rato con los amigos.
★★★★★

**15. Tonic Trouble**
**UbiSoft**
**9.990 pesetas**
Un plataformas surrealista con el que UbiSoft inaugura un nuevo género: alienígenas de aspecto vegetal e indiscutible simpatía salvando al mundo a golpe de delirio visual.
★★★

**16. Revolt**
**Acclaim**
**10.990 pesetas**
Un juego de coches teledirigidos que incorpora elementos de una cierta originalidad. Aun así, no convence del todo por culpa de un pobre diseño de circuitos y una inadecuada perspectiva de juego.
★★★

**17. V-Rally 99**
**Infogrames**
**9.490 pesetas**
Tienes que emplear el freno para impedir que el coche derrape o vuelque. V-Rally es un juego difícil de dominar, pero apasionante para quien lo conoce bien. Aunque no destaque sobre otros juegos similares, sus gráficos y velocidad de juego son aceptables y plantea numerosos retos.
★★★★

**18. Quake II**
**Proein**
**10.990 pesetas**
Un pequeño milagro: el universo *Quake* en versión consola o cómo vaciar el mar con una pala. Nuevo diseño de niveles, fluidez, velocidad, naturalidad... y violencia adrenalínica.
★★★★

**19. F-1 WGP II**
**Nintendo**
**9.490 pesetas**
En materia de realismo y rigor en el uso de una licencia este juego no tiene rival. Su único problema es que exige tal virtuosismo en la conducción que puede llegar a hacerse aburrido.
★★★★

**20. Beetle Adventure Racing**
**EA**
**9.990 pesetas**
El principal distintivo de este juego es que articula la velocidad y la aventura, a pesar de inscribirse dentro de la familia de títulos dementes *made in USA (Rush 2, TGO).* Es muy agradable visualmente; la verdad es que no echarás de menos unos gráficos más realistas.
★★★★

**17. Castlevania 64**
**Konami**
**8.990 pesetas**
Esta versión 3D realizada por Konami de la clásica serie para plataformas habría podido ser magnífica, pero se resiente de problemas de cámara y de la duración inadecuada de las partidas. Sin embargo, tiene la atmósfera apropiada, y los puzzles, saltos y muertes de vampiros bastan para mantener el interés.
★★★★

# También a la venta...

## Lucha

**Clayfighter 63 1/3**
**Interplay**
**Precio no disponible**
Beat'em up de plastilina
Trata de parecer divertido.
★

**Dark Rift**
**Vic Tokai**
**8.990 pesetas**
Un *beat'em up* envuelto en tinieblas
Sí señor, envuelto en tinieblas. A pesar de la negrura, tiene buenos gráficos, pero le faltan las jugadas y la inventiva que sí se encuentran en *Fighter's Destiny.*
★★★

**Fighters Destiny**
**Infogrames**
**11.990 pesetas**
Por su selección de personajes bien definidos y por sus muchas posibilidades de jugada, declaramos que este juego, por defecto, es el *Tekken* de N64. Como tantos otros juegos de N64, es demasiado fácil, pero la excelente gama de desafíos garantiza su longevidad.
★★★★

**Mortal Kombat Trilogy**
**GT**
**14.990 pesetas**
Tres *Mortal Kombat* en uno. Diabólico, aunque tengas tres ofertas en un solo paquete.
★

**Rakuga Kids**
**Konami**
**12490 pesetas**
Combates pintados al pastel
El enfrentamiento que se esconde en estas maravillas pintadas al pastel es sorprendentemente sólido, aunque no siempre permite detectar al

enemigo que se acerca.
***

**War Gods**
GT
14.990 pesetas
Se resiente de la escasez de jugadas y personajes presentables.
*

**WCW Vs NWO Revenge**
THQ
12.490 pesetas
Los tíos grasientos atacan de nuevo en esta actualización no muy afortunada de *WCW/NOW World Tour*, cuyo mayor mérito es el de reunir a una multitud de luchadores actualizados. De todos modos, los gráficos han mejorado un poco y el ritmo del juego es más ágil.
***

**WWF: Warzone**
Acclaim
11.990 pesetas
Tiene buenos gráficos, pero el juego en solitario resulta aburrido y, en última instancia, limitado. De todos modos, puedes invitar a los amigos aficionados a la lucha libre y disfrutar con una pelea entre cuatro, y también hay que tener en cuenta la nueva sección crea-un-luchador.
****

## Carreras

**Automobili Lamborghini**
Spaco
13.990 pesetas
Pocas opciones, pistas aceptables y controles adecuados se suman en un juego prescindible.
***

**F-Zero X**
Nintendo
8.990 pesetas
Esto tendría que ser la carrera más ágil y veloz del mundo, gracias a la reducción del detalle gráfico. Los controles son sublimes; el manejo, fantástico; y las pistas, espantosamente difíciles.
****

**Cruis'n USA**
Nintendo
Precio no disponible
Carreras sosas. Muy fácil, muy repetitivo y muy, muy aburrido.
*

**Extreme G**
Acclaim
9.990 pesetas
Una niebla al estilo *Turok* permite correr a máxima velocidad. La manera más rápida para cargarse de adrenalina: tomar curvas de 90 grados al tiempo que se contemplan hermosos paisajes.
****

**F1 Pole Position**
Ubisoft
12.990 pesetas
Schumacher y sus compañeros no tienen por qué sufrir unos controles tan malos, una conducción decepcionante y unos saltos tan terribles.
***

**International Superstar Soccer 98**
Konami
9.990 pesetas
Es casi idéntico a su predecesor. Tiene los mismos controles suaves, sus abundantes opciones y su fútbol maravillosamente ligero. Y, si buscas, encontrarás docenas de sutiles mejoras: nuevos ángulos de cámara, patadas, encuentros y lanzamientos de cabeza. Una adquisición imprescindible.
*****

**GT64**
Infogrames
9.990 pesetas
Otra carrera olvidable. Ocean no volverá a engañarnos con las siglas GT. Esto salta como una tostada recién hecha. Además, algo falla en los gráficos: parece que alguien haya estornudado sobre la pantalla.
***

**Iggy's Reckin'Balls**
Acclaim
Precio no disponible
Esferas excepcionalmente feas que ruedan para salvar la vida. Carreras sin curvas. No convence.
**

**Micro Machines 64 Turbo**
Konami
Precio no disponible
Carreras desfasadas en coches de juguete famosas por su divertida opción multijugador. Por desgracia, el juego llega a parecer demasiado sencillo, y el formato está bastante desfasado.
***

**Multi-Racing Championship**
Infogrames
13.990 pesetas
Una carrera típica; el juego es demasiado fácil; los mandos, incómodos. ¿Es que no hay nadie que pueda poner bien los gráficos de estos malditos juegos de carreras?
***

**Monaco GP2**
Ubisoft
10.990 pesetas
Gráficamente, se aproxima al *F1WGP*, de Nintendo, pero los conductores, autos y pistas sin licencia oficial lo hacen menos convincente que los juegos licenciados. La facilidad de manejo y los feroces pilotos oponentes rescatan de sobras la causa de Ubisoft.
****

**San Francisco Rush**
GTI
14.990 pesetas
Los controles no son lo que cabría esperar, y además, hay que sufrir los visuales cubiertos de celofán a los que nos hemos acostumbrado con la N64. De todas formas, el juego es rápido, su manejo excelente, y tiene un modo para dos jugadores magnífico.
****

**Snowboard Kids**
Nintendo
5.990 pesetas
Un *Mario Kart* adaptado a la generación del *snowboard*. La imagen, el sonido y el juego son sencillos, pero al mismo tiempo divertidos, y te ayudarán a encontrar nuevos amigos; basta con que les enseñes la opción multijugador.
***

**Top Gear Overdrive**
Spaco
8.990 pesetas
El manejo es algo difícil, está algo desequilibrado, pero el diseño de la pista, los gráficos y los vehículos demuestran que *TGO* aún puede plantear un poderoso reto sobre cuatro ruedas.
***

**Wave Race 64**
Nintendo
5.990 pesetas
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles, sensibles, e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
*****

**WipEout 64**
Midway
9990 pesetas
Este juego de sacudidas y batacazos en el futuro parece muy adecuado para el mando analógico de Nintendo; la curva de aprendizaje no parece tan empinada. Abunda en armas y en gráficos fastuosos, pero también en vehículos veleidosos e imprevisibles.
***

## Deportes

**All Star Baseball**
Acclaim
11.990 pesetas
Sonrisas a granel para los amantes del béisbol, jugadores bien parecidos y paisajes atractivos. A diferencia de otros títulos parecidos, es una verdadera simulación y, por ello, resulta más interesante y retador.
****

**All Star Tennis'99**
Ubi Soft
11.990 pesetas
Las imágenes y el juego son buenos, pero sus tenistas, que pillan como si nada las pelotas más altas que uno pueda imaginar, no acaban de definirse entre la simulación seria y el puro entretenimiento.
***

**NBA Live 99**
EA
9.490 pesetas
Este simulador no saldría bien librado si lo enfrentáramos con *Jam* o *Courtside*. Pues no tiene los movimientos del último ni la gracia del primero. En general, es un juego de poco brillo.
**

**Nagano Winter Olympics**
Konami
13.400 pesetas
Simulación de deportes en la nieve y aburrimiento integral.
*

**NBA Jam'99**
Acclaim
10.990 pesetas
Una simulación de baloncesto, con gran cantidad de opciones; tiene imágenes bellas, su juego es rápido, y la gran variedad de opciones permite modificarlo a gusto del consumidor. Es difícil —la defensa, sobre todo, puede convertirse en una pesadilla—, pero siempre es estimulante poder disponer de un juego de deportes dificultoso por su realismo.
****

**NBA Hangtime**
GT
13.990 pesetas
Lo mejor que puedes hacer es dejar en calzoncillos al 80% de los jugadores y poner fin a esta farsa del tiro a la canasta.
**

**NBA Pro'98**
Konami
9.990 pesetas
Otro juego deportivo americano, destinado a una minoría de extranjeros. La dudosa inteligencia de los jugadores controlados por ordenador, así como una larga lista de fallos evidentes, contribuyen a descartarlo.
***

**NFL Quarterback Club'99**
Acclaim
10.490 pesetas
Imágenes más detalladas que las de un partido real. La entrada y la defensa son fáciles de dirigir. Sólo el sistema para pasar la pelota puede producir cierta frustración.
****

**NHL Breakaway'98**
Acclaim
10.990 pesetas
Este simulador no logra ofrecer nada interesante, ni siquiera elegante. Los jugadores controlados por ordenador son aceptables como oponentes, pero la velocidad del juego acaba con cualquiera.
***

**Virtual Pool 64**
Interplay
10.490 pesetas
Probablemente, es el billar más interesante que vamos a poder ver en una consola doméstica. En el aspecto físico, no tiene defectos, y las agradables bolas esféricas entran bien por los ojos. Tiene sus limitaciones, pero si estás empeñado en encontrar un título de billar, puedes ir a por éste.
****

**Wayne Gretsky 3D Hockey'98**
GT Interactive
8.990 pesetas
Versión actualizada del simulador de hockey sobre hielo original. Por su velocidad y agilidad, puede considerarse una interpretación correcta de ese deporte tan rápido.
***

**Copa del Mundo: Francia 98**
EA Sports
12.990 pesetas
Gracias a las licencias concedidas por la FIFA, éste tendría que ser tu juego de fútbol preferido. Pero sus controles lentos y sus visuales pobres dejan mal sabor de boca.
***

## Plataformas

**Chameleon Twist**
Infogrames
10.990 pesetas
Un plataformas interesante, aunque se resiente de su cámara y su simplicidad. El modo de batalla es mucho mejor que el de un solo jugador.
**

**Gex 64**
GT Interactive
9.990 pesetas
Pobrísimo paseo reptilesco. Obviable.
*

**Mischief Makers**
Nintendo/Treasure
8.990 pesetas
Un plataformas de acción de la vieja escuela, tan absurdo como queráis, y claramente anticuado; de todos modos, es estupendo. Sus niveles bien construidos, sus controles difíciles de dominar, pero efectivos, generan fuertes dosis de diversión. ¿Alguien dijo que los plataformas en 2D habían muerto?
*****

**Mystical Ninja**
Konami
12.990 pesetas
Esto sí que es un juego para plataforma RPG. El desarrollo fundamental de la historia está aparejado con un par de misiones para plataformas tipo *Mario*, con lo que aún mejora. El único verdadero inconveniente es que, cuando hayas terminado *Mystical Ninja*, apenas te quedarán fuerzas para volver a por más.
****

**Spacestation: Silicon Valley**
Take 2
10.490 pesetas
Para tomar el control sobre algunos animales (bastante brutos), matarlos y manipular sus cuerpos para resolver puzzles. Los gráficos funcionan bien, los controles y puzzles son estupendos, y la atención al detalle no tiene rival.
****

**Starshot: Space Circus Fever**
Infogrames
9.990 pesetas
La cámara torpe y los controles complicados no plantean ningún verdadero problema. Sin embargo, para ir de un lugar a otro tienes que entregarte a largos vagabundeos.
***

**Super Mario 64**
Nintendo
5.990 pesetas
Es el rey de las plataformas en 3D; una obra maestra por sus niveles extensísimos, controles sublimes y jugabilidad cautivada. Al igual que los otros juegos de Miyamoto, atrapa al jugador y no lo suelta, y sus gráficos en 3D aún pueden impresionar.
*****

**Banjo-Kazooie**
Nintendo
8.990 pesetas
Hermosos niveles que te están pidiendo que los explores. Un reto genuino y muy versátil. Además, es el primer juego de Rare que no se hace empalagoso a fuerza de personajes «monos». Casi logra derribar a *Mario* de su pedestal.
*****

**Yoshi's Story**
Nintendo
8.990 pesetas
Un recauchutado más simple del *Yoshi's Island* original. Se resiente de la falta de ideas nuevas y de la debilidad del reto inicial. Un juego más decidido saca a la luz áreas ocultas y retos más difíciles.
****

## Shoot'em up

**Body Harvest**
Gremlin
10.490 pesetas
Una invasión de serie B, cientos de alienígenas, montañas de armas, cien vehículos a tu disposición y cinco niveles distintos confieren carácter a esta batalla. Los gráficos son pobres y los diálogos horribles, pero la combinación de RPG y de intensos tiroteos contra los extraterrestres da buen resultado.
****

**Buck Bumble**
Ubisoft
8.490 pesetas
Juego de tiro organizado en misiones, con puzzles. Hay que pelear contra enemigos variados, pero los niveles no tienen suficiente atractivo.
***

**Doom 64**
GT Interactive
4.990 pesetas
Esta conversión no tiene ningún defecto especial, pero el tema del tiro al *alien* está sobreexplotado; no se le puede pedir más a la N64.
***

**Duke Nukem 64**
GT Interactive
13.990 pesetas
En esta versión —algo más sana— para N64 no aparecen muchachas con los pechos desnudos, pero la muerte y la destrucción siguen presentes, con un modo para cuatro jugadores aceptable. Pero, ¿no existe ya un *shoot'em up* en primera persona mucho mejor? Donde aparecía un tío con licencia a lo James Bond o no sé qué...
****

**Forsaken**
Acclaim
12.990 pesetas
Este juego pierde valor por culpa de sus controles, pero es el *shoot'em up* más frenético y absorbente que puedes encontrar. Los túneles están atestados de robóticos villanos. Tienes que liquidarlos con tu arma, y al mismo tiempo evitar estrellarte contra la pared y sufrir una muerte horrible. Los gráficos, con su impresionante iluminación, asustarían hasta a tu madre.
*****

**GoldenEye 007**
Nintendo
5.990 pesetas
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles

misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador que se pueden comprar con dinero.
*****

**Hexen**
**Midway**
**12.990 pesetas**
Este juego antiguo de lucha con duendes es sólo una conversión de pacotilla de *Doom*, en la que se emplean hechizos mágicos en vez de armas.
*

**Knife Edge**
**Spaco**
**10.490 pesetas**
Disparos en la pantalla. Aburrido.
*

**Lylat Wars**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Una adaptación libre del Starwing de SNES. El jugador tiene que sentirse inmerso en una película, y con ese objetivo se incluyen algunas secuencias calcadas de Independence Day. Es demasiado fácil y no tiene selector de nivel, pero de todos modos absorbe al jugador, la realización es buena, y abunda en acción frenética, en una época en la que ésta escasea. Los textos también son excelentes.
*****

**Robotron 64**
**Midway**
**11.990 pesetas**
Un intento admirable de revivir un antiguo *shoot'em up*. Sin embargo, es soso y repetitivo.
**

**Shadows of the Empire**
**Nintendo**
**10.990 pesetas**
Una curiosa mezcla de todo tipo de juegos (*Doom, shoot'em up* espaciales, carreras) que, en definitiva, no funciona: le faltan cualidades y le sobran defectos. Sólo puede interesar a los fanáticos de *La guerra de las galaxias*.
***

## Puzzles

**Bomberman 64**
**Hudson/Nintendo**
**8.990 pesetas**
Un laberinto sembrado de bombas: el juego individual es terrible, y el multijugador, un desastre.
**

**Bust-A-Move 2**
**Acclaim**
**9.990 pesetas**
No es el más atractivo de los juegos para N64, pero su ridícula simplicidad crea adicción, especialmente si se juega contra un amigo.
****

**Bust-A-Move 3 DX**
**Acclaim**
**9.490 pesetas**
Esta burbujeante secuela, tan sencilla, y al mismo tiempo tan absorbente, deja a los demás puzzles por los suelos. Tiene un nuevo modo para cuatro jugadores, y una tonelada de nuevas opciones y retos, aunque el modo argumental es un tanto facilón.
****

**Tetrisphere**
**Nintendo**
**8.990 pesetas**
No se parece tanto al *Tetris* como su nombre quiere indicar. El intento de introducir bloques en una esfera para liberar robotitos es una buena manera para acabar mosqueado y padecer un bonito dolor de cabeza.
***

**Blast Corps**
**Nintendo/Rare**
**9.990 pesetas**
Este juego es único de verdad (sólo se le puede comparar *Rampage*, el émulo de *Godzilla*). ¿Alguna vez has pensado que destrozar edificios ha de ser muy divertido? Pues tenías razón. Sobre todo ahora que puedes controlar un montón de vehículos creados con fantástica inventiva. Al principio, te parecerá algo simple, pero, cuando llegues a las metas adicionales, acabarás arrancándote pelo de todo el cuerpo. Sí, también el de ahí.
*****

**Pilotwings 64**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Éste es el juego que, junto con Mario 64, lanzó la N64. Tiene imágenes de bello realismo, así como algunos de los retos más difíciles que se conocen a este lado del río Pecos: empujar balones contra objetivos, pilotar un reactor portátil por un túnel de metro... Una experiencia de vuelo única. Venga, ¿con qué otro juego puedes pegar un salto de 30 terroríficos metros?
*****

## Simuladores de vuelo

**Aero Fighters Assault**
**Konami**
**9.990 pesetas**
*Shoot'em up* aéreo, del mismo equipo de *Pilotwings:* combates aéreos contra aviones y submarinos gigantescos. Por desgracia, abundan los fallos imperdonables y los niveles que se podrían completar durante la merienda.
***

# Game Boy Top 10

**1. Pokémon Rojo**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Conviértete en cazador y adiestrador de diminutas fierecillas alienígenas. La epidemia que arrasa escuelas y, er, algún que otro instituto.
****

**2. Pokémon Azul**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Gracias a los *Pokémon* y a la bendita Game Boy hoy sabemos que el color rojo es más popular entre los niños que el azul. Cosas.
****

**3. Super Mario Bros Deluxe**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
El acontecimiento del año, el título que ha inyectado sangre nueva a la Game Boy Color. Surgido de las profundidades del tiempo, Mario aterriza en la portátil de Nintendo con más ánimos que nunca. Un rendido homenaje a la época de los pioneros, cuando la jugabilidad lo era todo y Mario reinaba sin discusión.
*****

**4. Tarzan Color. La película**
**Proein**
**6.290 pesetas**
Las aventuras del hombre de la liana están funcionando estupendamente en la Game Boy. Pequeña delicia.
***

**5. Rugrats. La película**
**Infogrames**
**5.990 pesetas**
¡Algún que otro buen detalle salva a este juego de la consideración de título de relleno. No es maravilloso, pero tiene su interés.
***

**6. Bugs and Lola Bunny: Operation Carrotpatch**
**Infogrames**
**4.990 pesetas**
El reparto de la Warner Bros. al completo, con una presentación correcta. Pero las carreritas y los saltitos ya están muy vistos.
***

**7. Duke Nukem Color**
**Virgin**
**9.990 pesetas**
El procaz y salvaje *Duke* en pantalla pequeña. Sigue siendo atípico y poco y nada respetuoso, aunque un poco menos.
****

**8. Turok 2**
**Acclaim**
**5.990 pesetas**
Es un juego tan entretenido como variado. La nitidez de los gráficos es la mejor prueba de la resolución y el color de la nueva Game Boy. Su cantidad de fases y la calidad de los movimientos lo hacen uno de los juegos más completos de la portátil de Nintendo.
****

**9. V-Rally**
**Infogrames**
**5.490 pesetas**
Es un juego verdaderamente impresionante. La fuerte impresión de velocidad que provoca es alucinante. Esta cualidad es tan sobresaliente que lo convierte, sin duda, alguna en un título muy difícil de igualar.
****

**10. Game & Watch Gallery 2**
**Nintendo**
**4.990 pesetas**
Clásicos Game & Watch de los ochenta como *Parachute, Helmet, Chef, Vermin* y *Donkey Kong*, en sus versiones clásica y actualizada. Esta colección te sorprenderá gratamente, sobre todo por sus coloristas gráficos con personajes de Mario.
****

# También a la venta...

## Lucha

**Looney Tunes**
**Infogrames**
**4.690 pesetas**
Todos los personajes de Warner Bros han encontrado su manera de entrar en este atractivo plataformas de Game Boy. Un uso más generoso del color habría sido estupendo, pero teniendo en cuenta la basura con que ha tenido que lidiar Game Boy, este título es la joya de su género.
****

**Mickey Magic Wands**
**Editor no disponible**
**Precio no disponible**
Cuarenta niveles de ratón Mickey, puzzles y acción. Jugable a tope.
***

**Mortal Kombat 4**
**Midway**
**5.990 pesetas**
Un *fight'em up* decepcionante Anticuado, de funcionamiento torpe.
*

**Street Fighter II**
**Virgin**
**3.990 pesetas**
Clásica lucha a pequeña escala. Los gráficos son excelentes, pero en detrimento de la velocidad y la capacidad de control, y porque sólo se puede jugar con dos botones. Además, es muy difícil.
***

## Deportes

**Hollywood Pinball**
**Proein**
**5490 pesetas**
El movimiento de las bolas es aceptable, pero, por desgracia, el juego sólo consta de siete tableros bastante pobres y sosos.
**

**NBA Jam**
**Acclaim**
**5.990 pesetas**
Es maravilloso volver a encontrarnos con las estrellas de la NBA, más aun cuando los tenemos en color: 29 equipos llenos de jugadores. Sin embargo, sería deseable poder tener más control sobre tanta gente. Pues al jugar se tiene constantemente la sensación de que la partida se está jugando sola.
****

## Plataformas

**La pesadilla de los pitufos**
**Infogrames**
**5.490 pesetas**
Otro sencillo plataformas Game Boy, con pocas innovaciones. Pero es bonito y aprovecha al máximo el «Color» Game Boy.
***

**Montezuma's Return**
**Take 2**
**Precio no disponible**
Un pequeño personaje que pega saltos sin cesar. Demasiado «retro» para ser bueno.
**

**Oddworld Adventures**
**GT Interactive**
**4.990 pesetas**
Abe ha conservado sus poderes de correr, saltar, ponerse de puntillas, tirarse pedos y poseer a los enemigos, que ya exhibió en la versión PlayStation. Tampoco ha variado la frustrante mecánica del juego. No se ha podido evitar, por supuesto, que la versión para Game Boy carezca de los maravillosos gráficos del original.
***

**Pitfall: Beyond the Jungle**
**Interplay**
**6.490 pesetas**
Pondrá a prueba tu paciencia y autoestima. Mil veces estarás a punto de dejarlo por imposible y las mil volverás a asomarte a la pantalla en busca de la victoria que tanto se te resistirá. Buenos gráficos.
**

**Super Mario Land**
**Nintendo**
**3.990 pesetas**
Uno de los lanzamientos originales de Game Boy. Super Mario sigue destacando en todos los aspectos, aunque haya alcanzado la edad venerable —para un videojuego— de nueve años. Los gráficos son sencillos, pero la sutileza de los controles y el excelente diseño de los niveles no tiene nada que envidiar a las otras maravillas de Nintendo.
*****

**Tweety & Sylvester - Breakfast on the Run**
**Infogrames**
**4.990 pesetas**
Contiene gráficos impresionantes y sobresale la alternancia de fases tridimencionales y de persecución, pero la resolución de puzzles en 2D es un fiasco.
**

## RPG

**James Bond 007**
**Nintendo**
**Precio no disponible**
Aunque no haya nada que destacar en este RPG para Game Boy, nos alegramos de ver un juego de este tipo ambientando en el mundo actual. Sin embargo, lo encontramos algo simple. Los escasos laberintos se acaban en seguida y producen cierta decepción, pero nos parece bien que la mecánica del juego esté basada en saber moverse con sigilo.
*****

**Power Quest**
**Sunsoft**
**5.990 pesetas**
En el fondo, sólo es un *beat'em up*. La posibilidad de actualizar el luchador robot se agradece como innovación, y las peleas son complejas, pero, en general, podemos clasificarlo como mediocre.
***

## Puzzles

**Hexcite**
**Ubi Soft**
**4.990 pesetas**
Tienes que ensamblar objetos de formas diversas. Gana puntos quien los ensambla en la forma más compacta. No creemos que *Hexcite* pueda desplazar a *Tetris* —carece de la frescura de éste—, pero es divertido, rápido, obliga a ejercitar la materia gris y engancha fácilmente cuando juega más de uno.
****

**Tetris DX**
**Nintendo**
**4.990 pesetas**
Aunque los gráficos, sonidos y modos hayan cambiado, éste es nuestro Tetris de siempre, conocido en todo el mundo por tratarse de la versión más adictiva del puzzle ruso. La posibilidad de frenar el crecimiento del muro ayuda a mantener la puntuación obtenida, pero, por desgracia, este juego no queda muy bien en blanco y negro.
*****

## Retro

**720°**
**Midway**
**5.990 pesetas**
Se trata de andar en monopatín por la ciudad y realizar acrobacias que los adolescentes de los noventa han olvidado ya. Por desgracia, el D-pad del Game Boy no se adapta bien a los movimientos. El color tampoco es ninguna maravilla.
***

**Breakout**
**Take 2**
**Precio no disponible**
Una conversión pasmosamente directa de las recreativas de los setenta. Puro calco.
**

**Centipede**
**Proein**
**5.490 pesetas**
Tiro al insecto, Un antiguo juego arcade. Su simplicidad llega al ridículo.
*

**Frogger**
**Take 2**
**5.490 pesetas**
Puede que te parezca monótono, pero ya bastó en su momento para atrapar a toda una generación. Sólo se trata de una rana pasando una autopista; pan comido para los curtidísimos jugadores de hoy día. Tan simple como adictivo.
**

## Miscelánea

**Rampage World Tour**
**Midway**
**5.990 pesetas**
Regresan los juegos arcade de la vieja escuela. Se trata de dirigir a King Kong para que destroce edificios. Aburre.
*

**Tamagotchi**
**Bandai**
**Precio no disponible**
El concepto original del llavero se presenta aquí ampliado con una variada gama de opciones que entusiasmará a los niños.
***

# CUÉNTANOS




Seguimos con nuestra firme voluntad de hacer una revista a tu medida, un Top Juegos pret â porter en que se dé importancia a lo que tú consideras importante. Pero para eso necesitamos información. Y estamos dispuestos a compensarte por tu tiempo. Sortearemos veinte juegos en cuatro plataformas diferentes entre todos aquellos que nos escriban.




## ENTRE TODAS LAS CARTAS RECIBIDAS ANTES DEL PRÓXIMO 1 DE MARZO SORTEAREMOS:

- 5 copias de *Worldwide Soccer 2000* (Sega-Dreamcast)
- 5 copias de *Avalon Hills Dyplomacy* (Proein-PC)
- 5 copias de *Ehrgeiz* (playStation-Sony)
- 5 copias de *Turok Rage Wars* (Acclaim-Nintendo 64)





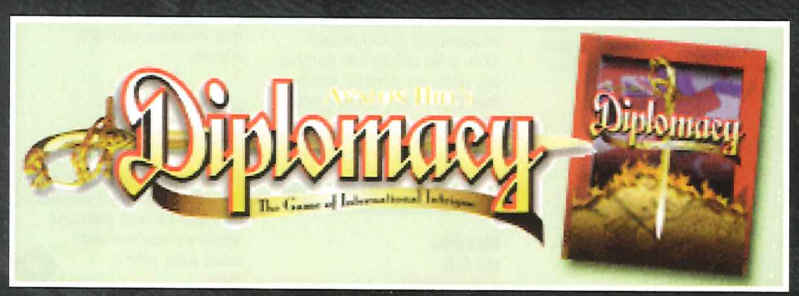














Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

# MÁS DE TI

## Encuesta TopJuegos

Nombre completo: ..........................................
..........................................
Domicilio: ..........................................
Edad: ..........................................
Sexo: ..........................................
¿Estudias, trabajas...? ..........................................
¿Cuál es tu nivel de estudios?

- ☐ EGB
- ☐ ESO
- ☐ BUP/COU
- ☐ UNIVERSITARIOS

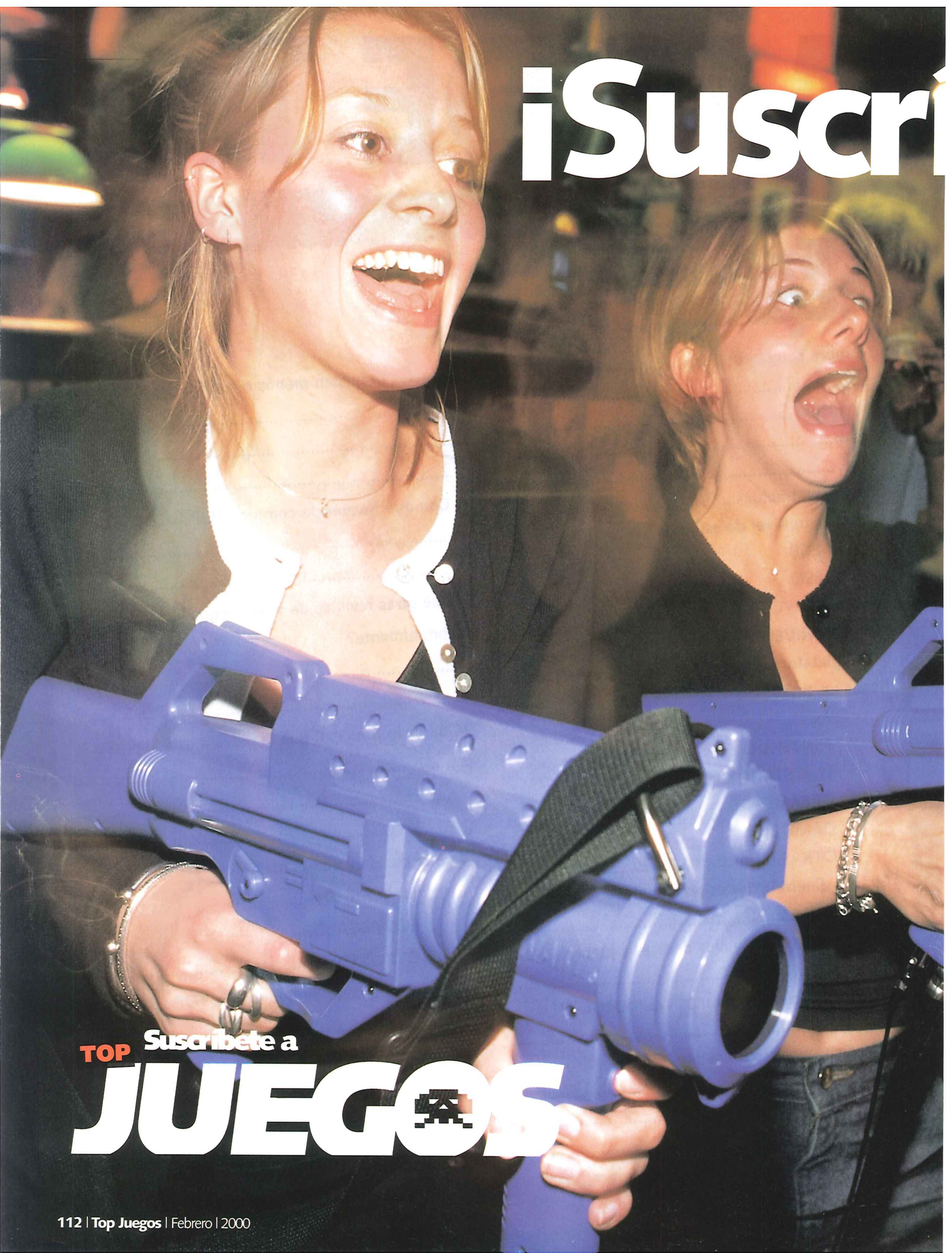
¿Qué plataforma o plataformas para videojuegos tienes en casa?

- ☐ PC
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ DREAMCAST
- ☐ GAME BOY
- ☐ OTRAS (Especificar) ..........................................

¿Cuánto dinero inviertes en videojuegos al año?
..........................................
¿Cuántas horas semanales dedicas a jugar?
..........................................
Del 1 al 10, ¿cómo valorarías TOP JUEGOS?
..........................................
¿Cuáles son tus secciones preferidas?
..........................................
..........................................
..........................................
¿Cuáles te gustan menos o suprimirías?
..........................................
..........................................
..........................................
¿Con qué frecuencia compras TOP JUEGOS?
..........................................
..........................................
¿Qué otras revistas de videojuegos lees habitualmente?
..........................................
..........................................
¿Qué es lo principal que le pides a estas revistas?
..........................................
..........................................
..........................................
¿Qué te decide a comprarlas?

- ☐ LA PORTADA
- ☐ LOS REGALOS
- ☐ OTROS (Especificar)..........................................

¿Cómo te enteraste de que existía TOP JUEGOS?
..........................................
..........................................
En caso de ser premiado en el sorteo, ¿en qué plataforma te gustaría recibir tu premio?
..........................................


¡Suscrí
TOP
Suscríbete a
JUEGOS

bete!

Hazlo ahora. ¿A qué demonios esperas?



# Suscripciones

AH, ¿ERAS TÚ EL QUE TODAVÍA NO SE HA SUSCRITO? ENHORABUENA, ERES UN RARO ESPECIMEN, EL PENÚLTIMO TERRÍCOLA QUE SE RESISTE AL PODER DE *TOP JUEGOS*, LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACIÓN (NO CONFUNDIR CON EL BOLETÍN DE NUEVAS GENERACIONES). PUEDES SEGUIR PENSANDO QUE TÚ ESTÁS EN LO CIERTO Y EL RESTO DEL MUNDO SE EQUIVOCA. EN ESE CASO TE RESPETAREMOS. PERO EL DÍA QUE POR FIN CAMBIES DE OPINIÓN NUESTRO BOLETÍN TE ESTARÁ ESPERANDO. ESE DÍA, HERMANO, TE CONVERTIRÁS EN UNO DE LOS NUESTROS.

**Deseo suscribirme a Top Juegos por un año (12 números) al precio especial de 4.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). Europa: 5.858 ptas.**

Nombre y apellidos: ..................................................

Calle: ..................................................

Población: ..................................................

Provincia: ..................................C.P.: ..................

Teléfono: ..................................................

Forma de pago ..................................................

❏ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❏ Tarjeta de crédito.

❏ VISA (16 dígitos) ❏ American Express (15 dígitos)

N.° ❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏

Nombre del titular: ..................................................

Caducidad: ..................................................

Firma:

**Domiciliación bancaria (excepto extranjero)**

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ..................................................

Calle: ..................................................N.°: ..................

Población: ..................................C.P.: ..............Provincia:

N.° ❏❏❏❏ (clave del banco) ❏❏❏❏ ❏❏ (clave y n° de control de la sucursal) ❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏ (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ..................................................

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

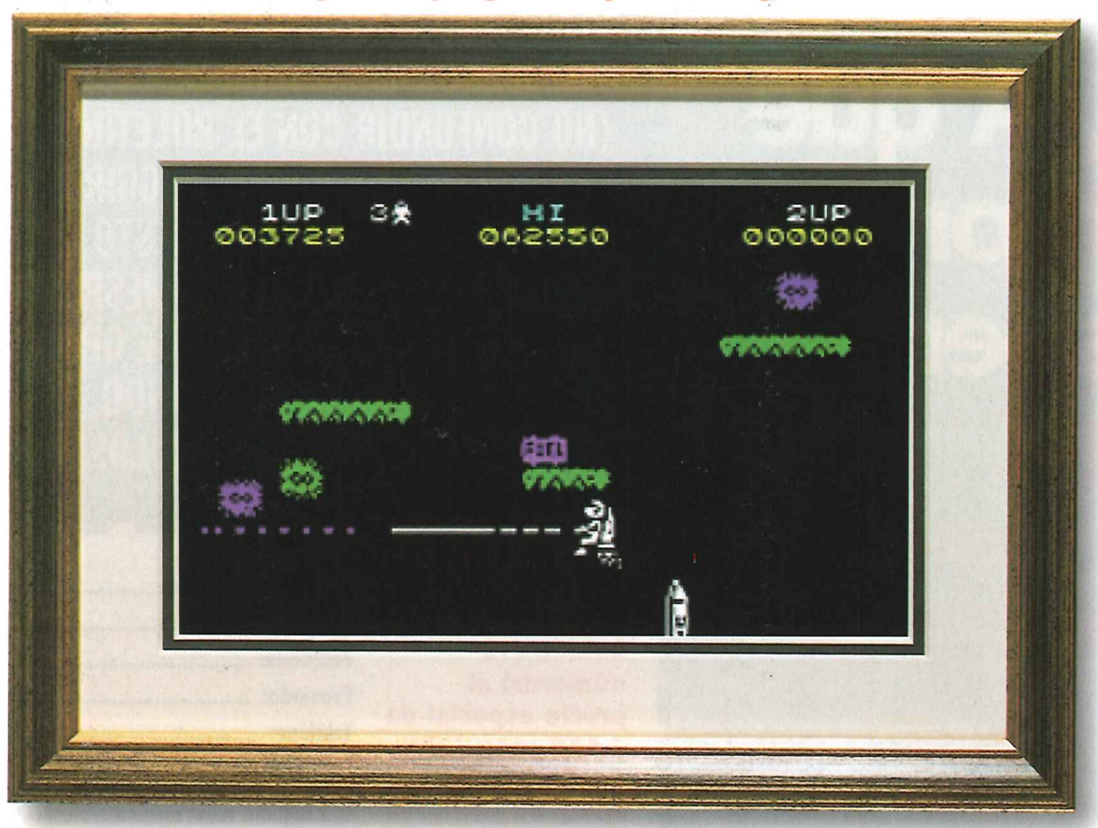
.........................., a .................. de .................. de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Jetpac | ZX Spectrum 1983

Recuerdo de infancia de **Jamie Sefton**

# El otro mundo

## Un viaje a la estratosfera con Jetpac, el juego de Spectrum que lo cambió todo




**En aquellos tiempos lejanos, ocultos en las brumas del pasado, en los que un hombre era un hombre y los videojuegos eran cosa de niños, el gran científico y famoso calvo Clive Sinclair reinaba en este mundillo con su ZX Spectrum. Los propietarios del robusto Commodore 64 gritaban a los cuatro vientos las cualidades de su máquina, pero los usuarios de la Spectrum ignoraban a aquellos tipejos extraños y sus barbas piojosas y se volvían con deleite hacia sus finos teclados.**

En 1983, el término "calidad Arcade" evocaba poco más que la imagen de toscas figurillas de 16 colores que avanzaban a tirones por la pantalla. Pero aun así los ordenadores domésticos seguían a años luz de las recreativas.

Hasta que apareció *Jetpac*. ¡Qué finura en los gráficos! ¡Rayos láser multicolor, como en *Defender*! ¡Fantásticos pitidos! *Jetpac* tenía todo lo que se podía esperar de un juego... y se podía jugar con la humilde ZX Spectrum de 16 K. De un día para otro, elevó el listón de calidad y se burló de todos los demás títulos que circulaban por el mercado. Nada más ver la impresionante pantalla introductora en alta resolución y su impresionante color, uno sabía que aquello era el inicio de algo especial.

La creación de *Jetpac* se debió a una empresa llamada Ultimate Play The Game. Los propietarios de la Spectrum tuvieron más noticias suyas cuando, en años posteriores, lanzó títulos soberbios como *Atic Atac*, *Sabre Wulf* y *Knight Lore*. Al cabo de cierto tiempo, Ultimate pasó a llamarse Rare. Así llamamos aún hoy en día a la empresa que, respaldada por Nintendo, ha producido juegos de primera calidad como *Donkey Kong Country* para SNES y el sorprendente *GoldenEye 007* para la N64.

El guión básico de *Jetpac* es maravillosamente simple. Tú controlas a Jetman -sin duda, el astronauta más gracioso de la historia-, quien tiene que recargar el carburante de la nave para poder llegar a otro planeta. Por el camino encuentras cierto número de curiosidades intergalácticas tales como alienígenas peludos, cometas y, esto, burbujas, contra las que Jetman puede disparar su simpática pistola de rayos. Además, coleccionas joyas y otros bonus para incrementar la puntuación.

Cuando has cargado suficiente combustible, la nave empieza a arrojar destellos. Entonces, tienes que regresar a la cabina, ponerte el cinturón y pasar al siguiente planeta. Pero ahí empiezan las dificultades, porque, para lograrlo, tienes que bajar desde las plataformas elevadas hasta la mitad inferior de la pantalla y trepar a la nave. Habitualmente, diversas formas de vida espacial se apiñan a tu alrededor con la intención de caer sobre ti y hacer papilla al valeroso Jetman en una gran explosión de ventosidades que, en su origen, quería parecer agresiva. Pero los efectos de sonido de la Spectrum no daban para tanto.

Ah, pero a continuación llega el momento dulce, cuando por fin trepas al cohete y despegas. ¡Zassss! Te despides del planeta y subes graciosamente por la estratosfera, y revives el sueño de infancia de hacerte astronauta y viajar a las profundidades del espacio con tu propia nave. Sin embargo, esa sensación no dura mucho, puesto que el cohete de Jetman se posa enseguida en otro mundo de alienígenas extraños y maravillosos, con otro lote de plataformas y otra ronda de búsqueda de carburante. Pero, por un momento, te sientes como Neil Armstrong al dar su gran paso para la humanidad. Un gran momento en la historia de los videojuegos.

### ¿Quieres jugar?

■ Si quieres jugar a *Jetpac*, lo más indicado es buscar una ZX Spectrum y una copia en casete del juego, todo ello de segunda mano. Aunque, si fueras mala persona, también podrías bajar uno de los muchos emuladores de la Spectrum que circulan por Internet, juntamente con una copia de *Jetpac*. ¡Qué vergüenza que alguien lo haga! También puedes comprar una N64 junto con el soberbio *Donkey Kong 64* de Rare, con una versión secreta del juego oculta entre tanto mono.

**Por un momento, te sientes como Neil Armstrong al dar su gran paso para la humanidad.**



¿Quieres 3 razones para no perderte PCJ?
Una
Dos
Tres
ANÁLISIS: Unreal Tournament • Dracula • MiG Alley • NBA Live 2000 • Supreme Snowboarding • Nocturne • NBA Inside Drive 2000 • Fausto • NASCAR 3 • Chessmaster 7000 • Faraón
PARA PC Juegos y Jugadores
Edición española de PC GAMER • 800 ptas. (4,81 €)
2 CD-ROM DE REGALO
ESPECIAL
Tiempo de regalos
Sugerencias que satisfarán a cualquier tipo de jugador
ANÁLISIS
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
¿Vale la pena dejar entrar de nuevo a Lara Croft en tu vida?
AVANCE
Sheep
Un desmadre al estilo Lemmings, pero con ovejas
ESPECIAL
¡Guías!
Las claves de: Rogue Spear Age of Empires II Homeworld Darkstone Driver
CONCURSOS
Age of Empires II FIFA 2000
MC Nº 14
FIFA 2000
Descubre por qué es nuestro juego del mes
¡REGALAMOS juegos, tarjetas GeForce 256 y enciclopedias multimedia con nuestra ENCUESTA!
DISCO 1
ENERO 2000
Edición española de PC GAMER
ADEMÁS: Faraón Darkstone NHL 2000 Star Wars: Pit Droids Sid Meier's Alien Crossfire Pong Odium ¡Y parches!
Colócate la falda escocesa de William Wallace y disfruta con UNA CAMPAÑA ENTERA de la secuela de este clásico de estrategia en tiempo real
Age of Empires II The Age of Kings
DISCO 2
Edición española de PC GAMER
ENERO 2000
Supreme Snowboarding
¿Te gustan los deportes de invierno? Comprueba lo divertido que puede ser el snowboard sentado cómodamente en tu silla.
ADEMÁS: Daikatana Age of Wonders Freespace 2 Mig Alley Hype – The Time Quest Fútbol Internacional 2000 NBA Inside Drive 2000
¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC!
Cada mes en tu kiosco.

NUEVO




EL JUEGO EN EL QUE TUS PERSONAJES FAVORITOS LUCHAN.

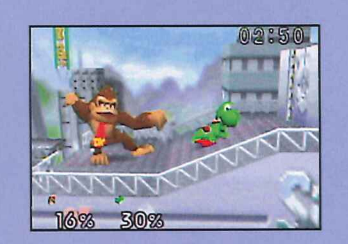
Por fin vas a ver luchar a tus personajes favoritos de Nintendo entre ellos. Elige un personaje y prepárate para la pelea. Ya ha llegado el juego de lucha más divertido de todos los tiempos. Super Smash Bros., hasta 4 jugadores. Ante cualquier golpe, consulta con el médico de turno.













www.nintendo.e